

Pirmasis Lietuvoje žurnalas apie kompiuterinius žaidimus

# KIBERZONA

8/99

kaina: 5,5 Lt

www.kiberzona.lt

FLAKAN  
Order of the Flame

JAGGED  
ALPHAN



QUAKE III  
a n e n a

Age of Empires  
The Age of Kings



OPOLIER

ALONE  
IN  
THE  
DARK

ISSN 1392-4915



Tomb Raider 4



Hard & Soft

HA  
KOV

Viršelio pavadinimas:  
Išvirte viduriai luokan



teikia dizaino paslaugas

vizitinės kortelės

Thomas R. Monros

Collection Agent

210 76 88 07  
Many thanks 0319  
1995 052 4281



1999 kalendoriukai

Sausis	Vasaris	Kovas	Balandis	Gegužė	Birželis
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					
Liepa	Rugpjūtis	Rugsėdis	Spalis	Lapkritis	Gruodis
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

greita, kokybiška ir pigu



vizitinės kortelės, vokai, firminiai blankai, atvirutės, akreditacinės kortelės, etiketės, kvietimai, sveikinimai, diplomai, kalendoriukai, bilietai, segtuvai, aplainkai, lankstinukai, informaciniai & reklaminiai lapeliai, lipdukai, firmos ženklo skenavimas ir sutvarkymas, reklaminiai plakatai, iškabos, stendai, afišos, parodų stendai, kasečių kompaktinių diskų dėkliukai, vėliavos, ženkliai, spalvoti ir nespalsvoti skelbimai...

skelbimai

vilnius švitrigailos g. 8/14, IV a., tel.(8-22) 333 294; dizainas@kiberzona.lt



# Šiame numeryje skaitykite:

## Žvilgsnis į praeitį

- 4 THE SIMS
- 6 TOMB RAIDER 4
- 8 AQUA
- 9 QUAKE 3: ARENA
- 14 ALONE IN THE DARK

## Sony Playstation:

- 15 SILENT HILL
- 16 APE ESCAPE
- 20 SPS CD+AUDIO CD+VCD=SONY PLAYSTATION

## Skelbimai

## Įdomūs žmonės

- 26 KEVINAS MITNIKAS - HAKERIS NR.1

## PC žaidimų kodai

## Naujienos

## Hard & Soft

- 32 IR VĖL KOVA. RAMYBĖ LIEKA MŪSŲ SAPNUOSE...

## Žaidimų aprašymai:

- 36 JAGGED ALLIANCE 2
- 38 DISCWORLD NOIR
- 40 DRAKAN: ORDER OF THE FLAME
- 42 AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS
- 44 DRIVER
- 46 SEVEN KINGDOMS II: FRYHTAN WARS

- 49 Virtualių pasaulių evoliucija

Leidėja — firma "Pusė".

Leidėjas — Rimantas Serva  
tel. (25) 44 39 44

Vyr. redaktorius — Robertas Jakštas  
Numerį paruošė: Algis Žukauskas, Inga Saukienė,  
Domantas Kareckas, Dima LT, Exas, Ernīs, Raima,  
Andriuxa

Dizainas ir maketavimas: Gabrielius Mackevičius

Mums rašykite:

Vilnius 2600,  
KIBERZONA,  
Švitrigailos g. 8/14, IV a., tel. (8-22) 333 294

e-mail: redakcija@kiberzona.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nereценzuojami ir negrąžinami.  
Už reklamas turinį redakcija neatsako.

Leidinyas pradėtas leisti 1997 metų sausio mėn.  
Indeksas 5189.

Spausdino AB "Panevėžio spaustuvių", Beržų g. 52, Panevėžys.  
Užs. Nr.  
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija",  
Gedimino pr. 1, Vilnius.

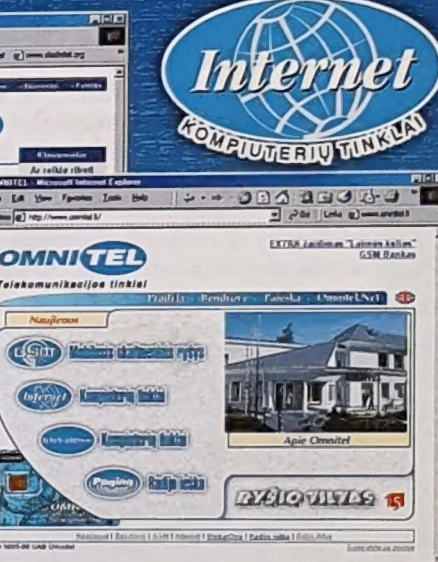
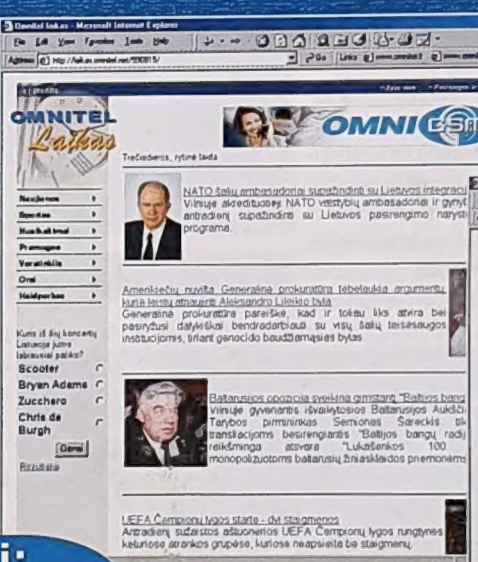
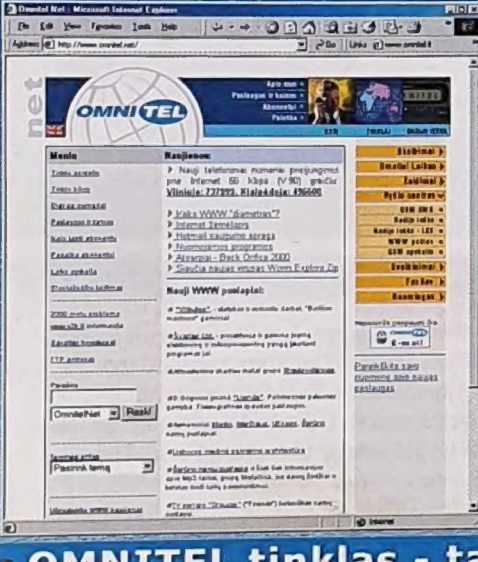
Tiražas — 8 000 egz.

Kompiuteriniai  
žaidimai,  
enciklopedijos,  
užsienio kalbų  
ir kitos  
mokomosios  
programos.

Vilnius,  
Vivulskio 18-222  
Tel: 262841  
E-mail:  
Virtualk@EUnet.lt



CD ROM įrašymas



### • OMNITEL tinklas - tai:

- Prisijungimo centrai 46 Lietuvos miestuose
- Daugiausia sujungimų su kitais tinklais
- Naujausios žinios "Omnitel laike"
- Naujienų grupės
- Skelbimų lentos
- Žaidimų serveriai

<http://www.omnitel.net>

**OMNITEL**





## Electronic Arts/Maxis

Kaip žinia, kiekvienais metais originalių žaidimų pasirodo vis mažiau, tokių, kurie nebūtų vien tik tęsiniai, bandantys ištaisyti originalo klaidas bei papildyti juos naujomis galimybėmis, t.y. pritempti žaidimą prie šiuolaikinių standartų. Kartais ir pavyksta sukurti kažką vertingą, užgožiant originalą. Bet tokių pavyzdžių nedaug: **SimCity 3000**, **Civilization: Call to Power** ir dar keletas žaidimų. Paprastai tokia padėtimi žaidėjai nepatenkinti.

1999 m. pasirodė **SimCity 3000**. Pasakojimas apie tai, kaip žaidimas, jį kuriant, keitėsi – tai atskira istorija. Bet dabar pakalbėkime tik apie vieną dalyką. Iš pat pradžių kūrėjai pasigyrė, kad bus galima klaidžioti po miestą, bendraujant su gyventojais, apsilankyti įvairiose kontorose ir pan. Tam buvo sukurtas naujas varikliukas, kuris pasirodė toks sudėtingas, kad reikalavimai sistemai iš-

augo iki maksimumo. Tuomet žaidimo kūrėjai pradėjo laužyti galvas, kaip šį varikliuką optimizuoti, netgi buvo įtraukti rimti ir išmanatys žmonės iš gamintojo – **Electronic Arts** korporacijos – pusės. Tuomet žaidimo koncepcija grįžo į įprastą vagą (kaip **SimCity 2000**), o išleista tapo hitu. Beje, pasirodė, kad idėjos klajoti po miestą, kalbėtis su jo gyventojais, stebėti jų gyvenimą ir pan. **SimCity 3000** kūrėjai neatsisakė. Taigi prieš mus naujas žaidimas, pasirodysiantis šiais metais, – dievo (arba gyvenimo) simulatorius **Maxis The Sims**.

Dievo (gyvenimo) simulatoriai labai populiarūs, juk juose jums teks valdyti tautą, tegu ir mažą (ar netgi planetą). Bet valdote jūs, ir tik nuo jūsų sprendimų priklausos tolesnis patikėtos jums tautos likimas ir vystymasis. Pakanka prisiminti neįtikėtiną tokių žaidimų, kaip **Settlers**, **Populous** ir **Simcity**, pasisekimą. Šių žaidimų, tapusių savo žanro klasika, pagrindu sukurta galybė klonų ir tęsinių. Ir jei **Settlers** ir **Populous** neužtemdė originalo privalumų, tai įvairiausi **Sim**-kelia dvejoją įspūdį: vieni tik gūžčioja pečiais: „Ar tik **Maxis** neišsisėmė?“, o kiti (kompanijos **Maxis** kūrybos gerbėjai) džiaugiasi vien tik tuo, kad pasirodė tęsinys. Niekas nesiginčys, kad **Simcity 2000/3000** tapo pripažintais hitais, bet likę šios serijos žaidimai (**Simfarm**, **Simsafari**, **Streets of Simcity** ir pan.)... Ir štai naujas tos pačios serijos žaidimas, gyventojų iš **SimCity 2000/3000** gyvenimo simulatorius. Koks jis bus, visa tai jūs tuoj sužinosite.

Iš pradžių reikia paminėti, kad kuriant žaidimą dalyvauja toks didis žmogus kaip **Will Wright**, epochos **Simcity** kūrėjas. Jo

žodžiais tariant, **The Sims** bus tikro gyvenimo simulatorius. Žmonės gims ir mirs, sirgs ir sveiks, tuoksis ir susilauks palikuonių, o jūs visa tai galėsite ne tik stebėti, bet ir betarpiškai tame dalyvauti.

Štai ką pasakoja apie savo žaidimą patys kūrėjai:

„**The Sims** – strateginis žaidimas, kuriame žaidėjas stebi didelio miesto gyvenamojo rajono raidą. Jums leidžiama vadovauti ne tik iš anksto sukurtiems *Sim'ams*, bet ir sukurti savo „šeimą“, apdovanojant kiekvieną gyventoją ypatingomis savybėmis. Būkite atsargūs – geras artistas gali blogai gaminti valgį, o energingas viengungis turėti siaubingą charakterį. Pastatykite namą savo *Sim'ams*, išsirenkdami jį iš sąrašo ar statydami visiškai naują. Jūsų *Sim'ai* gali savimi pasirūpinti patys (jie šiaip sau nestovės, laukdami jūsų koman-



T  
H  
E  
  
S  
I  
M  
S

T  
H  
E  
  
S  
I  
M  
S



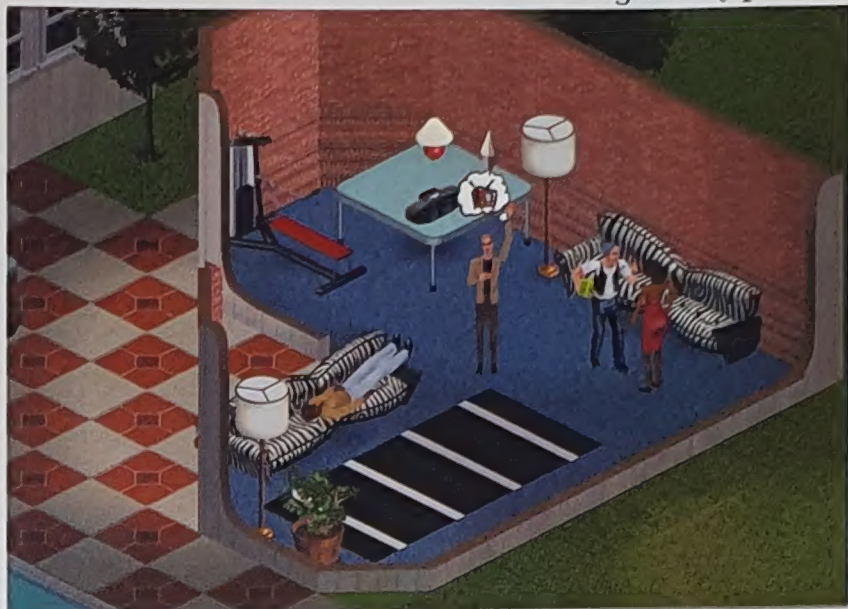
THE

SIMS

du), bet didžiąją gyvenimo dalį jie gyvena įsakinėjami jūsų. Padėkite jiems rasti darbą ir išsiųskite uždirbti pinigų. Paimkite pinigus ir įrenkite namus ar pastatykite dar ką nors (pavyzdžiui, įrenkite patogumus lauke). Tačiau nebūkite pernelyg godūs, neverskite jų dirbti 24 valandas per parą. Kad būtų patenkinti gyvenimu, *Sim'ai* turi poilsiauti su artimaisiais ir kitais *Sim'ais*. Pakvieskite kaimynus į sekmadienio vakarėlį, ir kas žino, gal kuris nors iš jų tiks jūsų "nevedusiems" *Sim'ams*. Galiausiai tik jūs leisite savo *Sim'ams* pasijusti tikrai laimingiems!"

Kitaip tariant, elkitės taip, kaip jūs elgtės normaliam gyvenime, juk jūsų *Sim'ai* tokie patys žmonės kaip ir jūs pats.

Žaidime **SimCity** jūs statėte didžiulį miestą (su visais jo pramoniniais, komerciniais ir kitais sektoriais). Žaidime **The Sims** užmojai žymiai mažesni, tačiau galimybės didesnės! Pavyzdžiui, jūs galite stebėti savo *Sim'ų* jausmus. Jeigu jūsų *Sim'ui* patinka kaimynų *Sim'a*, o *Sim'ai* nepatinka jūsų *Sim'as*, tai jis pasmerktas meilei be atsako. Apie pasekmes (liūdesį, depresiją ir t.t.) jūs žinote iš savo asmeninės gyvenimo patirties, todėl nesistebėkite, kai du vaikinai apsi-



stumdys dėl merginos, kuri jiems abiem patinka. Žaidime pilna smulkių detalių, pavyzdžiui, ten netgi rodoma, kaip *Sim'ai* eina į tualetą. Visi veiksmai rodomi nedideliose video įtraukose, kurių grafika ištis miela, sukurta sekant geriausiomis amerikiečių animacijos tradicijomis. Muštynės atrodo kaip dulkių kamuolys, iš kurio kyščioja tik besimušančiųjų kojos ir rankos.

Yra dar viena įdomi ypatybė – jūs valdote vieną šeimą, o kiti jūsų išaugoti personažai tampa jūsų kaimynais! Tačiau juos valdo kompiuteris. Ir kuo daugiau jūs išaugote, tuo daugiau turite kaimynų.

Nors žaidime pilna juokingų situacijų, visgi jis išlieka rimtas, nes tai gyvenimo simulatorius, nors ir juokingas.

Jūs visiškai valdote savo personažus: galite juos įvairiais būdais užmušti, uždaryti keletui dienų tualete, versti kiaurą parą žiūrėti televizorių, neleisti namo, jei jums to reikia ar tiesiog įdomu. Žaidimas panašus į populiarių plačiuose vaikų sluoksniuose *Tamagoči*, bet su daug didesnėmis galimybėmis ir reikalavimais sistemai.

Tačiau visa tai niekai, palyginus su tuo, kas jus ištiesų domina: galimybė sukurti mylimą save! Juk be-

protiškai įdomu pažiūrėti, ką su jumis padarys virtualūs *Sim'ai*. Be to, jūs turite galimybę pasiekti žaidime **The Sims** tai, ko negalite pasiekti gyvenime. Ir tai taps jums realiam gyvenime atrama, tarsi tokia psichologinė kompensacija! **The Sims** turi padėti žmonėms teisingai elgtis įvairiose situacijose, išmokyti spręsti problemas. Juk žaidime jums nieko neatsitiks (nepaisant 2-3 personažų mirties). Tačiau svarbiausia – nepamiršti, kad **The Sims** – tiesiog žaidimas.

Visa tai, be abejo, kiek perdėta. **The Sims** – ne gyvenimo, o tik mažytės to, kas vadinama gyvenimu, dalies simulatorius: žaidimas apie baltuosius heteroseksualius miesto rajono gyventojus. Visgi žaidimų pramonė dar nepasiekė technologijų, leidžiančių "generuoti" tikrą gyvenimą. Net jei tai ir pavyks, kam reikės antro kupino problemų gyvenimo?

Taigi koks pasirodys žaidimas, ir kas jį žais? Daugumai žaidimas bus tiesiog kaip būdas pasilinksinti ("Žiūrėkite, jis sėdi tualete jau 3 dienas!!!"). Žaidimas greičiausiai bus labai sėkmingas, bet tikru hitu vargu ar taps.



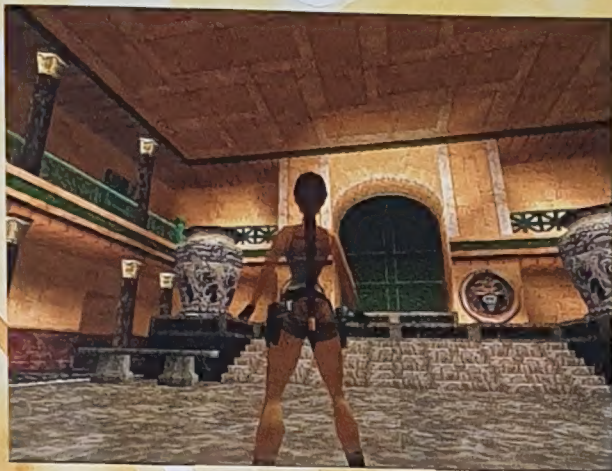
THE

SIMS



# Tomb

Prisižaidėme! Tiksliau, prisišaudėme. Atsitiko tai, kas turėjo atsitikti (nepaisant netgi saulės užtemimo). Savo ankstesniais žygdarbiais visiems pažįstama apvalių formų rudaakė anglė, nesiliaudama persekioti žaidėjų savo moteriškomis dorybėmis, vėl natūraliai persikūnijo. Ne, tai netgi ne Croft'ų palikuonių tęsinys, tai greičiau vaiduoklis, štai jau trejus metus šėlstantis kompiuteriuose. Iš pradžių ji įsitvirtino mūsų "ketvertukuose" (kas nežino kadaise šių mielių kompiuterių), o vėliau persimetė ir į "pentiumus". Žodžiu, greitai pasaulį išvys eilinė Lara Kroft (tame pačiame) eiliniame žaidime **Tomb Raider**,



tačiau šįsyk tai jau bus Paskutinis Atskleidimas – **Final Revelation**. Tikėkimės.

Kaip ir dera pagal jau senų senovėje susiklosčiusias Laros tradicijas, veiksmo vieta turi būti įdomi, su visokiausiomis paslaptimis ir mįslėmis, kad prikaustytų žaidėjus. Kuo smarkiau, tuo geriau. Tokia vieta gali tapti kokia nors slėpininga ir nenuspėjama šalis. Kas mano,

kad tai bus Egiptas? Nors tai labai paprasta... Jo piramidės ir kapavietės, šventyklos ir amžini užkeikimai, bur-tai, jo mįslingumas... Štai kur galima visiškai įsijausti, štai galimybė išbandyti visas *gameplay* naujoves. Be to, su Egiptu autoriai rengiasi susieti ir Klaros istoriją, todėl net nežinant ankstesnių **Tomb Raider** dalių galima bus suvokti, kas tokia Klara ir ką ji veikia čia būtent šiuo laiku. Na... tiesiog mus laiko visiškais kvailiais, kurie pirmą kartą gyvenime mato kompiuterinį žaidimą ir visiškai nieko nenučiuokia apie heroję. Visgi Egiptas – tai protingas žaidimo kūrėjų pasirinkimas, susilauksiantis di-



delio populiarumo.

Žaidėjai tikisi, kad esant šiuolaikiniam kompiuterinės minties išsivystymo lygiui, su visais jos puikios grafikos greitintuvais, Lara turėtų atrodyti itin pikantiškai. Ir jie yra teisūs. Čia kūrėjų pažadai ir užkietėjusių fanų norai sutampa, bet kaip būtent jie sutaps, kol kas matosi, deja, tik *screenshot*'uose. Tačiau džiaugtis galima, jokių nusivylimo gaidų negirdėti. Priežastys yra kelios. Pirma, buvo visiškai modernizuotas kūnas, jis įgavo žymiai geresnius duomenis – daug daugiau detalių ir daugiakampių, kurių dėka tobulinamas Laros grožis. Antra, herojė daug ko išmoko (turbūt turi įtakos amžius). Ji moka ne tik šokinėti, bėgioti, tūptis ir šliaužti, bet ir verstis kūliu (į bet kurią pusę), sukiotis ir net skraidyti su virve (kaip Tarzanas)! O kaip gi kitaip, gerbėjų reikalavimai vis auga ir auga. Lara tiesiog privalo nesitėkėti veidu į purvą, tegu ir savo audringos praeities vardan.

Kaip bebūtų keista, ši dama tapo ne tik šaunesnė, bet ir protingesnė. Kaip ekstremali mergina ji turi būti visada pasirengusi pačioms netikėčiausioms situacijoms, kuriose tik galima atsidurti su visu jos... hmm... grakštumu. Ir tai, kad ji tinkamai moka naudotis aplinkiniais daiktais, žymiai palengvina visą procesą. Paprastas pavyzdys: jūs, tai yra ji, turite šautuvą. Ir ji, tai yra jūs, einate, tarkime, baidiu ir tamsiu požemiu. Šen bei ten girdisi gąsdinantis šnarėjimas, niūri atmosfera verčia nervingai muistytis ir timpčioti pele... Ir čia Lara (ne jūs!) atsimena, kad kažkur už nugaros, kupri-

## KAUNO PILIGRIMAS

**Kaunas tel.: 320756, 209891;**  
**Vilnius tel.: 611800, 330783;**  
**Klaipėda tel.: 312312;**  
**Šiauliai tel.: 433995.**



# Raider

nėje, yra jos pagalbininkas – žibintuvėlis. Kaip jums atrodo, ką ji padarys? Ne. Neatspėjote. Kam jai imti šį žibintuvėlį į ranką (nors galėtų, jei norėtų)? O jei kas nors pabandys ją... tarkime, nuskriausti? Liepsite jai žibintuvėliais svaidytis? Ne-e, Lara pritvirtins jį prie šautuvo, ir pasiels teisingai, nes kitoje rankoje galima laikyti ką nors naudingesnį. Viskas daug paprasčiau – tiesiog pasitikėkite kompiuterio intelektu.

Beje, inventorių kiek pasikeitė. Be įprasto daiktų, kuriuos galima pakelti, nuimti ar pasiekti (vos ne iškasiti) kaupimo, saugojimo ir naudojimo, galima dar visokeriopa derinti, gaunant tokiu būdu visiškai neprogno-



zuojamus, bet naudingus derinius, taip pat susieti juos su logiškai panašiais daiktais žemėlapyje. Visa tai nusielpno pagyrimo.

Verta dėmesio dar viena naujovė. Taikymosi sistema. Iš esmės ji buvo ir anksčiau, bet dabar, kaip tvirtina kūrėjai, tapo žymiai patogesnė ir tobulesnė. Skamba lyg tuščiažodžiavimas, bet autoriai kol kas atsisakė paskelbti detales. Šaudysime, turbūt ir neatsišaudysime!

Priešai, kaip būtybės, turinčios vienintelį, giliai filosofinį savo trumpo gyvenimo tikslą, iš esmės pakeitė savo taktiką. Laros nebepuls minios trokštančių iškelti į kitą pasaulį, dabar viskas bus kitaip. Jie pasislėps ir lauks su piktdžiugiškomis šypsenėlėmis patenkintuose veiduose, tykos tamsiame kampelyje, prisikimę naujutėlaitį šautuvą kulkų. Rimtai, priešas nesirodys iki pat paskutinės akimirkos, kol neįsitikins savo akiplėšiškos užmačios sėkme. Žinoma, niekas nesiruošia bėgti ar slapstytis nuo Laros, vos tik jai pasirodžius, tiesiog tauta pakeitė taktiką. Tegu masės sprendžia – į gerąją ar blogąją pusę. Bet viena aišku – žaisti dėl to taps baisiau, vadinasi, įdomiau (to kūrėjai ir tikisi).

Ypatingas dėmesys skirtas galvosūkiams. Kadangi žaidimo veiksmas vyksta Egipte, faraonų ir piramidžių tėvynėje, tai ir galvosūkių turės atitinkamą egiptietišką atspalvį... Faraonų mirties paslaptys, kapavietės, dvasios, užkeikimai... Visa tai iš ten. Šnekama, kad kurdami kai kuriuos žiaurumus, autoriai rėmėsi vietine mitologija! Žinoma, liks ir visiems suprantamos primityvios užduotys, pvz., raktų nuo durų paieška. Nors kai kada Lara iminti kokį nors galvosūkį sugeba ir pati. Nesitikėjote? Nuo dabar mūsų šaunuolė ves ir savo dienoraštį, kuriame žymės visą pagrindines (jos manymu) užduo-

tis, sunkumus ir kitus pasufleravimus. Taigi, jei jums su Lara iškils tarpusavio supratimo problemų, jūs žinosite, kur ieškoti atsakymo.

Dera paminėti dar štai ką. Žemėlapis, vietovė, landšaftas ar paviršius, taip pat ir visi jo objektai, tiek aktyvūs, tiek ir neaktyvūs, buvo visiškai perdaryti ir tapo gyvesni bei realistiškesni. Šešėliai, įvairiausi atspindžiai, atšvaitai, rūkas ir patalpų prieblanda, žybsėjimas ir pašvaistės... apie visus šiuos šiuolaikinius grafikos pasiekimus ir užsiminti neverta. Be abejo, bus reikalingas "akselis" (greitintuvas), nors tikslų reikalavimų videoadapteriams kūrėjai dar nenustatė.

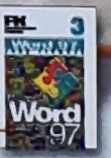


Apibendrinant galima pasakyti, kad šiuo metu žaidimas dar yra aparatinėje kūrėjų kalvėje, ir kažką jame pakeisti dar įmanoma. Pažiūrėsime, kiek tikri pasirodys pažadai. Apskritai naujoji Lara, ko gero, paliks pėdsaką mažai kuo besiskiriantį nuo savo pirmtakių. Nors, žinoma, kaip pažiūrėsi. Pernelyg jau daug skirtumų. Ar pasiteisins lūkesčiai? Laikas parodys.



## KNYGOS APIE KOMPIUTERIUS IR JŲ NAUDOJIMĄ

Smaltijos leidykla, Gedimino g. 47  
tel. (27) 228122, el.p. office@smaltija.lt







## Pentium 200, 48 MB RAM, Microsoft Windows 95

1996 metų pabaigoje pasirodęs žaidimas **Archimedean Dynasty** iki šiol gali būti laikomas įdomaus siužeto, daugialiniškumo, interaktyvu-



nija, iš kurios, kaip žinia, atimk paskutini duonos kąsnį, kad tik leistum padaryti kuo didesnę kvailystę, sukėlė atominį karą, kurio pasekoje Žemės paviršius gyvenimui tapo nebetinkamas. Tačiau okeano gelmių katastrofa nepalietė. Civilizacijos likučiai susibūrė į povandenines gyvenvietes; po truputį šios kolonijos stiprėjo, besijungdamos į sąjungas ir imperijas. Taigi žmonės ir vėl galėjo atsiduoti savo mėgstamiausiam užsiėmimui – naikinti vieni kitus.

Mūsų herojus – samdytinis Emeraldas „Dead Eye“ Flintas, žinoma, neliko nuo šių įvykių nuosalyje: jis dirbo tai korporacijų bosams, tai valstybinėms specialiosioms tarnyboms, tai paprasčiausiems piratams (tai, beje, darė, kad užkariautų pasitikėjimą). Pagaliau paaikškėjo, kad okeane atsirado nauja paslaptinga jėga, vienodai priešiška visiems.

mo ir kokybiško simulatoriaus derinimo etalonu. Šis žaidimas ne paprasčiausiai pateikdavo varotojui misijas – jis iš tiesų panardindavo jį į savo pasaulį, apgyvendintą daugybės veikėjų, su kuriais bendraudami jūs gaudavote informaciją, remiantis geriausiomis kvestų ir RPG tradicijomis. Jie siūlydavo jums užduotis, nukreipdavo jus teisinga linkme arba įviliodavo į spąstus... Jūs iš tiesų jautėtės samdytiniu Emeraldu Flintu, patekusių į povandeninio pasaulio politinių intrigų ir nykių paslapčių sukūrį. Ir štai pagaliau **Archimedean Dynasty** kūrėjai ruošiasi išleisti naują žaidimą apie Flintą nuotykius.

Prisiminkime, nuo ko viskas prasidėjo. Žmo-

herojui ir jo kovų draugei, pasiaukojusiai vardan žmonijos išgelbėjimo).

Tuo baigėsi „Dinastija“. Tačiau neilgai



skambėjo muzika, neilgai žmonės linksminosi. Povandeninius miestus užpuolė naujos pabaisos – šįkart ne nuo paviršiaus, o iš giliausių okeano gelmių. Jūs jau turbūt supratote, į ką dedamos visos viltys...

Taigi mūsų vėl laukia įvairovės ir veiksmo kupinos misijos, veiksmų pasirinkimo laisvė, realistinis fizinis modelis ir, žinoma, įspūdinga grafika: dinamiška šviesa, šešėliai bei atspindžiai (prisiminkite, visa tai po vandeniu), išlinkę, o ne vien tik plokšti paviršiai, griaučiais animuoti milžiniški monstrai (nors... ar matėte kada nors, kad aštunkojis turėtų griaučius? Na, bet tiek to, tai toks terminas...).

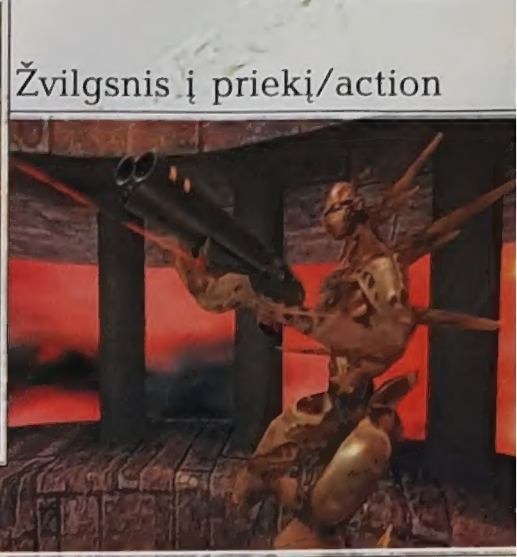
Taip pat numatomos įvairios galimybės žaisti keliuose: kooperatinis žaidimas, *deathmatch*, „pačiupk vėliavą“ ir pan.



Paviršiuje išlikę mutantai evoliucionavo į biokibernetinius monstrus (biontus) ir nusprendė išvalyti povandeninį pasaulį nuo tokių konkurentų kaip žmonės. Bendras pavojus suvienijo nesutariančius klanus bei imperijas ir lemiamame mūšyje prie Australijos krantų žmonės biontus sutriuškino (žinoma, svarbus vaidmuo čia tenka mūsų







id software/Activision

Pentium 233, 32 MB RAM, 3D greitintuvas  
Rekom.: Pentium II 350, 128 MB RAM, nVIDIA RIVA TNT2  
Windows 95/ NT 4.0, RedHat Linux 5.0, Mac G3

# QUAKE II



Atidžiau patyrinėjus žaidimų industriją, galima rasti vos kelias kompanijas, kurios nežino žodžio „nesėkmė“. Kiekvienas jų išleistas produktas akimirkiniu gauna „blokbasterio“ (kitai – hito) etiketę ir parduodamas milijoniniais tiražais. Šiandien kalbėsime apie vieną iš jų – *id software* (toliau *id*). Kadaise „iškepusi“ tokius hitus kaip **Wolfenstein 3D**, **Doom** (pastarasis sukėlė tikrą žanro evoliuciją, kuri visiškai pakeitė žaidėjų bei gamintojų požiūrį į tolimesnius žanro produktus), **Quake** bei **Quake II**, *id* eilinį kartą nusprendė pasukti žanrą kiek kita linkme ir šiek tiek pakeksperimentuoti. Bet apie viską paeiliui. Šis posūkis prasidėjo visai nekaltais. Džonui Karmakui (dabartiniam *id* vadovui bei vyriausiam programuotojui) pabodo klausytis kritiškų pastabų dėl savo žaidimų *single player* režimo. Siužetas jiems nepatinka, žaidimo procesas kelia žio-

vulį, o misijos – banalumo įsikūnijimas. Tačiau, kalbėdami apie *id* žaidimų *multiplayer* 'i (t.y. žaidimo variantą, skirtą žaisti keliems asmenims, naudojantis tinklu, modemu ar kitomis ryšio priemonėmis), turime visiškai priešingą istoriją. Pastarasis per kokių pusantrų metų gyvavimo laikotarpį (čia kalbama apie **Quake II multiplayer** 'i) taip ir nesulaukė nei vieno bent kiek rimtesnio oponento.

Džonis nebūtų Karmaku, jei nesuregzėtų kokio nors genialaus plano esamai padėčiai pataisyti. Praėjus maždaug pusmečiui po antrojo **Quake** invazijos į mūsų kietuosius diskus, Karmakas pareiškia, kad *id* ima si naujo projekto, kurio kodinis pavadinimas – **Quake III**. Ši žinia sukėlė „sprogusios bombos“ efektą. Vargšelis (Džonis) buvo tiesiog „užbomborduotas“ įvairaus pobūdžio klausimais. Labiausiai visiems rūpėjo, kokių pakeitimų susilauks silpniausia žaidimo pusė – *single player* (vieno žaidėjo) režimas. Neišlaikęs įkyruolių spaudimo, Karmakas meta naują kozirį pareikšdamas, kad daugiau niekas nebegalės jam priekaištauti dėl nevykusio žaidimo siužeto, banalių misijų ar tiesmukiško veiksmo, nes naujasis *id* kūdikis bus „išvaduotas“ nuo šių elementų (manau, nesunku įsivaizduoti, kokią žaidėjų reakciją sukėlė ši visų naujienų tarnybų (ir ne tik tų, kurios specializuojasi kompiuterinių žaidimų srityje) išplatinta žinutė). Taip-taip, mūsų laukia žaidimas, kuriame visos dėmesys skirtas *multiplayer* 'iui. Žaidimas patikrinsias, ar bendruomenė jau subrendo naujo *multiplayer only* (arba *online deathmatch only*) tipo žaidimams. Štai

jis – **Quake III: Arena (Q3A)**...

Manau, skaitytojui, pirmą kartą išgirdusiam apie **Q3A**, turėtų kilti natūralus klausimas: ar *multiplayer only* specifika reiškia, kad žaidėjai, neturintys galimybės naudotis Internetu, lokaliu tinklu, modemu, keliais kompiuteriais ir pan., liks už borto? Skubu visus nuraminti. Ne, *id*, žinoma, nemano, kad visi potencialūs **Q3A** pirkejai yra „pasirūpinę“ minėtomis ryšio priemonėmis ir, vos nusipirkę šį šedevrą, puls jungtis prie serverių, kur jų jau lauks tūkstančiai bendraminčių (taip pat ir karštingiškai prisijungiančių naujokų). Taip pat *id* nemano, kad visi žaidėjai, galintys pasigirti turį šį „ryšį“, turi pakankamai patirties kovoje su realiais priešininkais. Juk daugumai žaidėjų, išleptųjų kovų su besmegeniais impais, orkais, gruntais, Šab Niguratais ir panašiais veikėjais, svetimi tokie terminai kaip lagas, banas, LANas, fragas, konfigas (pir-





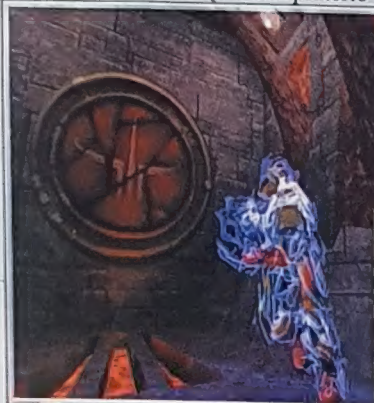
## Žvilgsnis į priekį/action

mi šovę į galvą žodžiai:)) ir t.t. Tad daryti žaidimą, kuriame numatyta vien tik žaidimo tinklu galimybė, dar kiek ankstoka (nors toks žingsnis jau aiškiai ne už kalnų). Tikriausiai iš pastarosios pastraipos supratote, kad kol kas bet koks žaidimas turi turėti režimą, skirtą žaisti vienam žaidėjui. Pastarasis turėtų būti alternatyva neturintiems "ryšio" piliečiams bei kvalifikacijos kėlimo platforma nepatyrusiems. Sutinkate? Žinoma, sutinkate. Visa laimė, kad taip pat maso ir id darbuotojai. Norite alternatyvos? □tai jums alternatyva: *bot match* (lietuviškai tai skambėtų taip: "nešok į ugnį, neatidurbęs kovos veiksmų su kompiuterio val-

patekęs į tam tikrą situaciją, botas, atsižvelgdamas į savo galimybes, "mąstys", kaip jam pasielgti (pulti ar atsitraukti, paleisti į žaidėją sauja kulku ar mėginti jį neutralizuoti vienu Reilo šūviu ir pan.). Minėtosios savybės yra atsitiktiniai skaičiai, tad tokioje pačioje situacijoje, botas kaskart elgsis skirtingai. Bet ir tai dar ne viskas. Smagiausia, jog pats galėsite kaitalioti botų elgesį (savybes) įtakojančius skaičius. Įsivaizduokite... Kaskart, jums prisijungus prie mėgstamo serverio, pasirodo kitas vyrukas (arba mergina (tai juk **Quake** – niekada nežinai, kas tavo varžovas), kuris nesiliauja jūsų demoralizuoti savo puikiu žaidimu. O jūs, žinoma, nenorite taikstytis su esama padėtimi. Tad viskas, ką jums reikia padaryti, – stebėti "kietuolio" žaidimo stilių ir padirbėti prie boto "elgesio regulatoriaus" bei "nuklonuoti" skriaudiką. Keletas treniruočių savačių, ir jis

prireikus (beveik visada) šias žinias naudojo mūsų nenaudai. Todas patobulino programos kodą, "išaiškindamas" jam, kad botai yra tokie patys klientai kaip ir kiti žaidėjai. Tad **Q3A** botai apie mūsų padėtį žinos tiek pat, kiek ir mes apie jų. Sąžininga? Sąžininga, o ir daug idomiau bei tikroviškiau. Ačiū, Todai.

Tęsiame pokalbį apie botus. Kita savybė yra gebėjimas automatiškai prisitaikyti prie žaidėjo igūdžių. Tai reiškia, jog pajutę, kad tapo jums per kietais riešutėliais, botai kiek "atleis vadeles" ir leis jums reabilituotis. Tačiau situacijai apsivertus aukštyne kojom, jie netruks atstatyti savo pozicijas. Be-



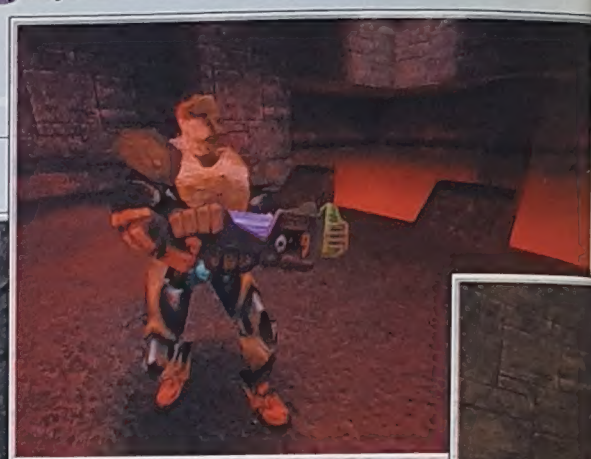
domais oponentais" (bent jau aš manau, kad id norėjo pasakyti būtent tai).

Tikriausiai yra nemažai skaitytojų, kurie nežino, kas yra botai. Taigi botas – tai kompiuterio valdomas oponentas, kurio pagrindinis uždavinys priversti jus manyti, kad kovojate su realiu žmogumi. Jie yra gerai "susipažinę" su žemėlapiais, jų mąstysena primena žmogiškąją, o svarbiausia – jie labai taikliai šaudo. Šie bičiuliai daugelio "kvakerių" buvo naudojami taiklumo ugdymui ir su šiomis savo pareigomis visai neblogai susidorojo. Trečiojoje **Quake** reinkarnacijoje botų vaidmuo nepasikeitė. Kaip ir anksčiau, jie turi padėti mums tobulinti savo igūdžius. Vaidmuo nepasikeitė, tačiau pasikeitė priemonės. Jei anksčiau visi jų "protingi" veiksmai tebuvo atitinkamų programos komandų vykdymas, tai dabar jie iš tikrųjų mąstys. Tai reiškia, kad daugiau jie nebebėgios iš vienos pūrodytos vietos į kitą, o analizuos žemėlapius ir veiks pagal savo nužiūrą. Tai reiškia, jog jų tolimesnius veiksmus bus labai sunku nuspėti. Kodėl? Todėl, kad kiekvienas toks veikėjas turės unikalių savybių rinkinį, kuris įtakos, bet visiškai nenulems jo elgesio. Prie tokių savybių galime priskirti reakcijos greitį, agresyvumą, sentimentus vienam ar kitam ginklui, klausą, žemėlapių pažinimą ir pan. Taigi,



jūsų. Elementaru, Vatsonai. Tačiau nėra garantijų, jog pats liksite "nenuklonuotas".

Pasak Džono Kešo (**Q3A** botų programuotojo), programuojant botus svarbiausia yra išvengti jų sukčiavimo žaidimo metu. Kokio dar sukčiavimo, pagrįstai paklauskite jūs. Prieš paaiškindamas pateiksiu savą frazės *multiplayer only* vertimo variantą: "tai yra toks žaidimas, kurio programinis kodas visus žaidėjus "mato" kaip atskirus klientus". Sutinku, kad tai gana painu, bet tuoj suprasite, ką noriu tuo pasakyti. Klientu **Quake** įprasta laikyti prie serverio prisijungusį vartotoją. Taigi ankstesnėse **Q** (= **Quake**. Oficialus sutrumpinimas) dalyse visus prisijungusius žaidėjus programa laikė klientais, kurie jos akyse buvo lygūs (t.y. turėjo vienodas teises), o monstrai (tie patys, kurių gretas taip negailestingai retinote, pasirinkę *single player* variantą) buvo programos dalis, tad jie turėjo aiškų pranašumą, nes visuomet žinojo žaidėjo koordinatas ir



je, savo igūdžius kompiuteriniai oponentai mažina daug lėčiau negu vėliau juos didina, tuo nušaudami iš karto du zuikius: pirma (zuikiena), neleisti nesąžiningiems žaidėjams tyčia "menkinti" savo galimybių vien tik tam, kad lengviau praeitų visą žaidimą; antra, kiekvienam žaidėjui bus užtikrintas toks botų pasipriešinimas, kokio jis yra vertas.

Ar visos šios pasakaitės virs realybe, patikrinti galėsite "prasibėgę" per daugiau nei 40 anonsuotų žemėlapių. Be to, žadama, kad botai gebės sudaryti jums rimtą konkurenciją ne tik standartinio *deathmatch* o, bet ir CTF o bei dar kelių **Quake** modifikacijų arenose. Gerai, gana tų botų. Keiskime temą.

Kitas sustojimas – lygių dizainas (jūs jau man atleiskite, kad lygių nebėra, o tai, ką anksčiau vadinome lygiais, nuo šiol yra *deathmatch* arenos). Manau, pagaliau žaidėjai apsidžiaugs: **Quake** žaidybinių procesą (civilizuoti žmonės naudoja terminą *gameplay*, tad leiskite ir man tokiu pasijusti – nuo šiol vartosiu šį anlizmą) lygino su "nardymu š\*\*\*\*se" (vieno pasipiktinusio žaidėjo žodžiais). **Q3A** vietoj minkštų pus-tonių ir švelnių rusvų ar gelsvų atspalvių savo monitoriuose regėsime savotišką "margaspalvę eglutę". Pirmoji pažintis su kambariu gali būti tikra kankynė akims. Einant iš vieno koridoriaus į kitą, kardinaliai keičiasi ir tekstūrų bei šviesos šaltinių skleidžiamos spalvos, jų intensyvumas, specialieji efektai ir pan. (visa tai pažinkuo primena "margaspalvį" **Unreal**). Ar tokia transformacija pasiteisino? Sunku atsakyti viena-reik □mi □kai (juolab, kad pastarieji mano pastebėjimai "pagimdyti" vienintelio man

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ SALE**

10<sup>00</sup>-20<sup>00</sup>

10<sup>00</sup>-19<sup>00</sup>

Pateikite šį kuponą. 30 min. galėsite žaisti nemokamai!

Vilnius, Kosciuskos g. 13A 2a.; tel. 222 389

(Menu gimnazijos sustojimas)



matyto lygio, tad apie galutinį verdiktą šneketi kol kas dar anksti). Žaidėjai, sugebėję tinkamai įvertinti dizainerių darbą pirmose dviejose **Quake** dalyse, gali kiek tiek ir nusiminti (tai priklauso nuo žaidėjų fanatiškumo lygio). Tačiau likusieji (kurių, deja, (o gal ir laimei), yra absoliuti dauguma) neabejotinai džiūgaus. Tad nereikia stebėtis tokiu kūrėjų žingsniu, juk žaidimas yra daromas tam, kad jis uždirbtų pinigų. O šitoks pirkėjų norų įpildymas gali reikšti tik viena – padidėjusias leidėjų bei gamintojų sąskaitas bankuose. Be to, nereikia pamiršti, kad **Q3A** skirtas *deathmatch* kovoms, ir faktas, kad praktiškai kiekvienas koridorius turi sau būdingas tekstūras, padės žaidėjui geriau juose orientuotis ir dar labiau padidins žaidimo tempą. Todėl siūlau visiems nusiraminti ir daugiau nebekvaršinti sau galvos.

Kambarių architektūrai jokių priekaištų neturiu. Didingi statiniai, gudrūs judėjimo maršrutai... Žodžiu, viskas id stiliumi yra kur akis paganyti

kosvaidis (žinomas kaip *Machine Gun*). Ši kuklų sąrašuką pilnoje versijoje turėtų papildyti jau gerai mums žinomi **BFG** (laimei, bus sumažinta jo galia, todėl, tikiuosi, nepasikartos liūdna **QuakeII** patirtis, kuomet žaidėjas, sugebėjęs gauti šį stebuklą, galėjo ilgai negalvodamas vienu šūviu "guldyti" ištisas priešų divizijas), šautuvas (kurio šaudymo greitis padidės bene 50-čia procentų, tačiau sumažės jo šovinių daroma žala), granašvaidis (šaudymo tempas taip pat pastebimai padidės), *Lightning Gun* (kaip ir **Q1**, švaidysis aukštos įtampos elektros srove). Tikimasi sulaukti ir vieno eksperimentinio ginklo. Tai bus ugniasvaidis (*Flame-thrower*), apie kurį, deja, dar jokios informacijos neturime. Taip pat žadamas "kablys" (*grapple hook*)

## Žvilgsnis į priekį/action

tas riešutėlis. Kodėl? Visi kartu: dėl ypatingai kruopštaus **BALANSO**.

Taigi pažvelkime, ką mes turime. Ogi platų idomių bei gerai subalansuotų ginklų arsenalą. Taigi kuo šie kūrėjų fantazijos vaisiai man užkliuvo, paklauskite jų? Nepatiko man tik viena: ginklų modeliai bei jų tekstūros. Mano galva, joms (ginklų tekstūroms) panaudota pernelyg ryški spalvų paletė. To pasekoje žaidimo ginklai bent jau man kelia asociacijas su žaislų parduotuvės "šaukiamųjų ginklų" skyriumi. Taip-taip, jie man gerokai primena "naujoviškus" žaislus bei



futuristinius pabūklus, kuriais animaciniuose filmuose "operuoja" įvairiausi "transformeriai", prisikėlę dinozaurai ar... (deja, nesu didelis tokio pobūdžio animacijos žinovas, tad tuos ir baigsiu). Gal tai ir nėra blogai, tačiau atrodo jie labai jau netikroviškai.

Laimei, šis medalis turi ir antrą, teigiamą pusę. Tai, kad **Q3A** yra dedikuojamas *deathmatch* 'ams, ir kad kiekvienas ginklas yra ryškios spalvos, turėtų dar labiau paspartinti veiksmą (tai labai primena padėtį su lygių dizainu). Reikia paminėti, jog dėžių su šaudmenimis spalva atitinka ginklų spalvą. Aišku... Tarkime, toluoje matote raudoną "vamzdį" (ginklą); galite neabejoti, jog tai *Rocket Launcher* 'is. Ir raketos pasitarajam bus saugomos raudonosios dėžės. Jei

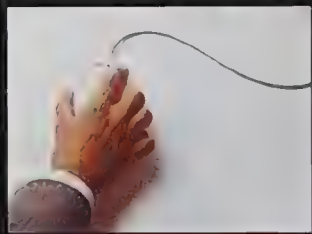
bei kojas pamankštinti. Vaziuojam toliau.

garsiosios **Quake** modifikacijos "*Capture the Flag*".

Manau, svarbiausia, kad ginklai yra patikrinti laiko, tad jokių nemalonių netikėtumų sulaukti neturėtume. O beveik idealaus balanso dėka žaidėjas, atsižvelgdamas į savo simpatijas kuriam nors ginklui, gali sudaryti atitinkamą kovos taktiką. Ir jei jūs savo simpatijas teikiate, tarkime, šautuvui, tai aniptol nereikia, kad vyrukas, jaučiantis ypatingą potraukį **BFG**, bus jums per kie-

Ginkluotė. Kalbant atvirai, vos juos išvydęs, gerokai nusivyliau. Ne, tik nepagalvokite, kad ginklų arsenalas yra niekam tikęs. Priešingai, ginklų pasirinkimas yra gana platus ir (kas svarbiausia) jie puikiai subalansuoti. Tikriausiai paminėsite, žaisdami **Quake1 deathmatch**, realiai naudojome 2-3 jų rūšis (iš esmės sėkmė **Quake** priklausė nuo to, ar jūsų kabinėje būdavo pastebėtas *rocket launcher* 'is), **Quake2** šis skaičius kilstelėjo iki 5-6. Kurdami **Q3A** id pažengė dar toliau. Jei tikėsime kūrėjų pažadais bei tuo, ką jau teko matyti, naudotinų ginklų skaičius išaugs iki 7-8. Anot Džono Karmako, naujos idėjos dažniausiai yra blogos idėjos. Tad nenuostabu, kad visi **Q3A** rasti ginklai jau anksčiau buvo kur nors regėti (dauguma – pačios id gaminiuose). Mano žaistoje "**QuakeIII: Arena TEST**" versijoje (versija skirta techninės įrangos gamintojams; taip kiekvienas tokių daiktelių gamintojas gali patikrinti, ar jo produktas atitinka **Q3A** reikalavimus) nebuvo nė pusės (tiksliau, jų buvo keturi) iš pilnoje versijoje pasirodysiančių ginklų. Tai nepakartojamas *Railgun* (didžiausia mano simpatija), nepakeičiamasis *Rocket Launcher* ("mūsiškai" minosvaidis, atgimęs *Plasma Gun* (paminėte seną *Doom*?) bei patobulintas kul-

## GERIAUSIAS PASIRINKIMAS - KOMPIUTERIS IŠSIMOKĖTINAI!



Laikotarpiui iki 12 mėnesių  
Palūkanos tik 1,34%  
Finansuoja Bankas HERMOS

**OPK**  
OKTO PILGRIMO KOMPIUTERIAI



Užsisakykite telefonu ( 8-22 ) 235 118, 236 093, 334 732



## Žvilgsnis į priekį/action

akies krašteliais pastebėtas ginklas yra violetinis – tai *Plasma Gun*. Ir, kaip jau tikriausiai supratote, šaudmenų jam teks ieškoti violetinėse dėžėse... Tuo žaidėją mėginama priversti kuo mažiau mąstyti ir veikti impulsyviau, o tuo pačiu ir greičiau.

Manau, pirmoji pažintis su Q3A ginklais nemažam žaidėjų būriui sukels panašius jausmus. Tačiau po kelių mėnesių, kuomet visi "iniks" į *deathmatch'ą*, į kovas, minėtos smulkmenos (smulkmenos, kadangi kiekvienas rimtas "kveikeris", vos palaidęs savo mėgstamą žaidimą, iškart įjungia *center view* opciją (šiuo atveju ginklų ekrane pakeičia mažas taikiklis), tad jokios bėdos čia nematys) bus nedelsiant pamirštos. Kas žino, gal tuomet ši niuansą priskirsime prie

pat metu virš "jūsų" galvos pasirodo lentelė, informuojanti kitus žaidėjus, kad jūs spausdinate (tačiau tai nereiškia, jog tuo metu būsite nepažeidžiamas). Toks dėmesys detalėms, be abejo, yra pagirtinas. Ir dar viena svarbi naujiena: *id* patobulino "tinklinio varianto" kodą, todėl žaisti tapo daug maloniau. Q3A didžioji veiksmo dalis "vyksta" kliento kompiuteryje be "konsultacijų" su serveriu. Šios "machinacijos" leido pastebimai sumažinti atsilikimo problemą. Didelis jiems už tai ACIO.

Nu, pagaliau atpėdino-me iki paskuti-

todėl taip ir tvirtinu), sprogimų (šio elemento tikroviškumu galima ir suabejoti. Pasakyčiau šitaip: labai gražu, bet nelabai tikroviška. Bet kam rūpi sprogimų tikroviškumas, juk svarbiausia, kad būtų gražu). Atrodytų pasaka, o ne žaidimas (tarkime, moderni pasaka apie karą), tad kokią reikšmę turi šie prieštaringi išpūdžiai... Mes juk kalbame ne apie ką kita, o apie geriausią grafiką, kada nors regėtą kompiuterio monitoriuje. Deja, labai nenoriai, bet turiu jums pranešti, kad minėtosios "grožybės" eilini



neabejotinų Q3A privalumų.

Priešpaskutinė šbėlė – *Q3A Multiplayer*. Dėl šios žaidimo pusės derėtų mažiau nerimauti. *Id* moka daryti gerus *multiplayer'us*, ir šioje srityje ji nepralenkiama. Q3A šio režimo ypatumais laikyčiau spartesnį (lyginant su Q2) veiksmą, padidėjusią ginklų galią bei geresnį jų balansą. Negali neintriguoti ir žadamas žaidimo "lankstumas". Pastaroji pastaba reiškia, jog mūsų bus leista manipuluoti daugybe žaidimo parametrų (nuo Reilo "srato" paliekamos juostos spalvos pasirinkimo iki judėjimo greičio reguliavimo ar ginklų šaudymo spartos nustatymo). Yra ir kitų malonių nuteikiančių (gomurį :) naujovių. Tarkime, jūs atsidarote konsolę, norėdami šią parašyti. Tuo

mintimis apie Q3A grafinį apipavidalinimą. Dažniausiai, kalbant apie šį žaidimo elementą, galima tiesiai šviesiai pareikšti – patiko jis jums ar ne. Tačiau toks produktas, kaip Q3A, yra retas reiškinys žaidimų industrijoje, todėl ir jo man padaryti išpūdžiai yra prieštaringi. Viena vertus, viskas nuostabu: Q3A naudoja šiuo metu tobuliausią grafinį varikliuką, ir, manau, suprantama, kad jo "išvaizda" yra tiesiog stulbinanti. Kūrėjai puikiai įgyvendino visas savo užmačias dėl iškreiptų paviršių, 32-jų bitų spalvų paletės, neįtikėtinais detalių tekstūrų, tikroviško bei kerinčio rūko (ir tai nėra kažkokio baltos masės, kuri visiems, išskyrus pačius kūrėjus, nei iš tolo nepanaši į tikrą rūką. Tikroviška, vadinasi, tikra. Aš ji mačiau,

kartą aukšty'n kojom apvertė techninės įrangos, konkrečiau 3D greitintuvo, rinką. Dar prieš kelis mėnesius daugumą apžvalginkų mus tikino, kad geriausias sprendimas yra *Voodoo3* greitintuvas. Tačiau *id* pristačius "Q3A TEST" versiją, paaiškėjo, kad pastaroji turi didžiulį apetitą grafiniai atminčiai. Ir *Voodoo3* su savo "niekingais" 16 MB šio apetito tikrai nepatenkins. Reikia "storesnio arkliuko" (turinčio daugiau atminties bei galimybių 3D greitintuvo), juk: a) *Voodoo3* nenumatyta 32 bitų spalvų paletė; b) "nedirba" su tekstūromis, kurių detališkumas didesnis nei 256\*256 (pikselių); c) net 256\*256 tekstūroms bei optimizuotai 16 bitų spalvų paletei reikia daug atminties, o ka-



# AUKŠTAITIJOS RADIJAS

## FM 106.9 MHz

INFORMACIJA: TEL. (8-25) 466285



dangi d) *Voodoo3* nenumatytas AGP tekstūravimas (t.y. tekstūrų "saugojimas" pagrindinėje kompiuterio atmintyje (RAM)), tekstūras jam teks "saugoti" ypatinga spar-toš stoka pasižymintį kietajame diske. Tad kyla natūralus klausimas: kokiame grei-tintuve numatyta 32 bitų spalvų paletė, o AGP tekstūravimas (dar neaišku, ar galuti-nė *Q3A* versija numatys šią funkciją, tad už jos nebuvimą *Voodoo3* dar galima atleis-ti) gali apdoroti itin dideles tekstūras bei tu-ri didesnes atminties atsargas? Manau, at-sakymas akivaizdus: tai "nVIDIA" RIVA TNT2, turintis visus išvardintus rodiklius bei 32 MB atmintinę. Šis greitintuvas rodo geriausius FPS (*frames pesecond* - kadrai per sekundę) rezultatus. Ir kas gi čia blogo,



paklauskite jūs. Reikia TNT2 – nusipirk-sime TNT2. Sutinku, šis greitintuvas vi-siškai patenkins *Q3A* užgaidas. Bet su-praskite – tai tik pradžia. Juk *Q3A* ku-riamas tam, kad taptų žanro lyderiu. O lyderius, kaip žinia, mėgstamą plagijuoti. Tad kas atsitiks, jei visi žaidimo gā-mintojai pereis prie 512\*512 tekstūrų ir 32 bitų spalvų paletės? Atsitiks štai kas: 32 MB plokštes keis 64 MB variantai (be-je, nVIDIA pareiškė, jog jau ne už kalnų TNTx, turintys būtent tokios apimties at-mintinę), kol galiausiai apsisostime ties 128 MEGABITAIS. 3dfx aršiai kovojo su to-čia pažanga, tačiau jei *Q3A* pasieks savo tikslą (t.y. taps geriausiu), o taip greičiau-siai ir atsitiks, visai įmanoma, kad greitintuvus kaitaliuosime jau nebe kartą per me-tus, o kartą per 2/3 mėnesius. Štai ta nema-lonioji *Q3A* pusė.

Tikriausiai *id* ir vėl tai padarė. Eilinį kartą sukūrė geriausią *multiplayer* režimą. Eilinį kartą sukūrė naujus, dar jaukešnius namus tūkstančiams žaidėjų. Sukūrė žaidi-mą, tapsiantį pavyzdžiu bei etalonu kitiems. Nė neabejoju, kad *Q3A* taps hitu, eilinį kartą persveriančiu jėgų pusiausvyrą sau naudin-gan linkme. Bet tai tik mano prognozės, o ga-lutinės diagnozės teks palaukti iki spalio ar net lapkričio mėnesio.

Išleidimo data – 1999-ųjų spalio/lapk-ritis

www.quake3arena.com

Number{9}

## Quake II turnyras

Ramus šeštadienio rytas, bet štai į pasažą "Pas Juozapą" Pašilaičiuose pradėjo rinktis žmonės. Jaunuoliai ėjo, nufėldę galvas... Jie ėjo mirti... Žudynių ritualas vyko dvi dienas... Taškėsi mėsgaliai, teko kraujas... Draugas sadistiškai žudė draugą... Skamba kaip pasako-jimas apie sektantų-fanatikų susibūrimą arba kokį nors *Quake 2* turnyrą. Šį kartą tai *Quake 2* turnyras, organizuotas žurnalo KIBERZONA ir firmos PIRANA.

Į turnyrą susirinko 46 kraujo ištroskę "apsigimę" maniakai-žudikai. Rugsėjo 25-26 dienomis visi jie galėjo išbandyti savo jėgas su "kveikeriais" iš visos Lietu-vos. Buvo atvykę atstovai net iš Klaipėdos, bet, deja, vakare jie išvyko namo laižyti savo žaidžų, kaip, beje, padarė ir nemaža dalis vilniečių.

Mūšiai vyko poromis iki dviejų pergalių. Po pirmo rato visi žaidėjai pasiskirstė į laimėtojus ir nugalėtuosius, ir kitos kovos vyko grupių viduje. Du kartus "susimo-vęs" žaidėjas iškrisdavo, taigi po kiekvieno rato pusė laimėtojų keliavo pas pralai-mėjusiuosius, o pastarųjų pusė – anapilin... Na, gyvenimas žiaurus ir negailestin-gas. Kai kuriems žaidėjams tekdavo pareikšti užuojautą dėl pralaimėjimo dar nė neprasidėjus mūšiai: "taip, tau teks žaisti su OXIO... užjaučiu..." Prasidėjus turny-rui, jautėsi varžybų jaudulys, turnyre dalyvavo įvairaus lygio *Quake 2* žirnovai, buvo netgi tokių, kurie pirmą kartą gyvenime sužinojo, kad yra dar žemėlapių be Q2dm1, kitiems tekdavo pusę valandos rėkti: "Rašyk ready!!!", bet iš esmės turnyras vyko sklandžiai ir galima tvirtinti, kad pavyko.

Turnyre dalyvavo daug naujų ir jaunų veidų, bet patirtis yra patirtis, tad iki kito ryto išgyveno tik geriausi. Sėkmadienį prasidėjo dievų karai. Juose dalyvavo ne-mažai gerų žaidėjų, tačiau paminėsiu tik geriausią penketuką. Turnyro favoritas buvo OXIO, jo pasirodymus stebėjo ištisi būriai. Visi sulaukė kvėpavimą, kai OXIO pralaimint antrą kovą *DazEFx*, likus 20 s iki pabaigos... dingio elektrą. Kąkas netyčia užkliudė elektros lizdą, ir visi kompiuteriai išsijungė. OXIO pralaimėjimas buvo akivaizdus, todėl jis atsidūrė tarp pralaimėjusiųjų, tuo tarpu *DazEFx* skynėsi kelią finalo link be pralaimėjimų. Galiausiai liko 4 žaidėjai, kurie susigrūmė dėl teisės žaisti finale.

Kompiuteris suskirstė taip: *Goldie* – OXIO; *Sneak* – *Baton*. Pirmoje poroje laimėjo OXIO, antroje – *Baton*. *Goldie* ir *Sneak* liko 4-5 vietos. Dėl laiko stokos skerdynės tarp jų surengtos nebuvo, nes ketvirtos ir penktos vietų prizai vienodi, tačiau neoficialiai pranašesnis buvo pripažintas *Goldie*.

**Pusfinalis:** OXIO – *Baton*; po sunkios pirmosios kovos ir ilgų ginčų buvo pripažintas OXIO laimėjimas, antrąją kovą OXIO, pasirinkęs žemėlapi *Mach 1*, laimėjo.

**Finalas:** OXIO – *DazEFx*. Visi nekantriai laukė finalininkų. OXIO visą laiką buvo susikau-pęs ir rimtai atsidavęs turnyru. Tuo tarpu *DazEFx* išvaizda spindėjo šaltakraujiškumu ir abe-jingumu. Taigi pagaliau dvi žudymo mašinos pasiruošė žūtbutinei kovai, visi sirgaliai pasi-skirstė į OXIO ir *DazEFx* stovyklas. Prasidėjo mūšis, visi nutilo, tik retkarčiais pašokdavo tai viena sirgalių pusė, tai kita. Po ilgos ir sunkios kovos OXIO laimėjo; antrame *match1* žemė-lapyje *DazEFx* sekėsi prasčiau, ir visi įsitikino, kad OXIO – geriausias *Quake 2* žaidėjas Lietuvoje. Valio OXIO! OXIO išsinešė 3dfx greitintuvą, *DazEFx* atiteko *intel* pelė, *Baton'ui* – džioistikas. Be to, visi laimėjo tam tikrą nemokamų valandų skaičių kompiuterinių pramogų klube "Pirana" bei pakvietimus į *Infoball Quake 2* turnyrą.

Geriausi "kveikeriai" Lietuvoje:

- 1: OXIO;
- 2: *DazEFx*;
- 3: *Baton*;
- 4,5: *Goldie* ir *Sneak*.

Pabuvęs turnyre, susidarė įspūdis, kad *Quake* gyvas ir dar ilgai gyvuos. Taigi, jei dar nepamėginote sutriuškinti savo draugo, žaisdami *Quake 2 deadmach*, pats laikas tai padary-ti, kad ir minėtame klube "Pirana". Kas žino, gal po poros metų finale su OXIO ar kitu *Quake* profesionalu kausitės jūs.



## Žvilgsnis į priekį

Kaip išsiaiškinti jūsų draugo žaidimo patirtį? Tiesiog paklauskite, koki žaidimą jam buvo baisu žaisti naktį esant išjungtai šviesai. Visiškai nepatyręs žaidėjas pasiūlys jums **Sanitarium** kandidatūrą, žaidėjas, turintis šiek tiek didesnį stažą, prisimins **Phantasmagoria** (cha-cha), na, o veteranas, kreivai šypsodamasis, tars: „Žinoma, **Alone in the Dark**, drauguži“. Ir bus teisus...

Daugelis prisimena paskutinę seriją. Prisimena, kaip šokinėjo nuo menkiausio šiugždesio – šitokia buvo įtampa. Tai buvo tiesiog neįtikėtinos dvasios žaidimas su keista grafika, kurią vertėtų pavadinti novatoriška. Prisiminkite kad ir naujamadišką **Resident Evil**. Kas tai, jei ne šiuolaikinė **Alone in the Dark** kopija? Tačiau nusiraminti



kit  
te,  
dau  
giau  
mums

neberekės žaisti pigių padirbinių. Džiūgausime – ruošiamą naują, ketvirtoji visų laikų ir tautų klasikinio šedevro **Alone in the Dark** serija.

Nors kurti žaidimas pradėtas palyginti neseniai, jis jau sukėlė didžiulį visuomenės susidomėjimą. Pirmiausiai susidomėjimą kelia pati kūrėjų komanda – **DARKWORKS**, juk kurti **AITD4** jie pradėjo ne šiaip sau, o laimėję konkursą, kurį paskelbė **INFOGRAMES** – kompanija, išleidusi pirmąsias tris žaidimo dalis. Neaišku, kuo jie įtiko patyrusiems tėveliams (kalbama, kad pasiūlė įdomią koncepciją), galbūt reikšmės turėjo ir kontoros pavadinimas.

Pradėkime nuo siužeto. Jį galima aprašyti keliais žodžiais. Apie jį nieko nežinoma, tik tai, kad veiksmai ir vėl vyks paslaptینگame dvare, vienoje Kalifornijos pakrantės sa-

# ALONE IN THE DARK 4

loje. Tikėkimės, kad jis (siužetas) bus mums malonus (pfu-pfu-pfu) siurprizas. Laimei, pagrindinio veikėjo žadama nekeisti. Prisimenate originalą? Žmogus, pavadintas Edvardu Kernbi, atvyko į paslaptinę dvarą tirti įtartą savižudybę. Ir Vudu magijos jėgų uždaryti dvare, tarsi spąstuose, mes buvome priversti, kad išsilaisvintume, kovoti su įvairiausiais monstrais ir zombiais, spręsti sudėtingiausius galvosūkius. Turbūt kažkas panašaus bus ir dabar. Žinoma, tradiciškai žaidėjai galės žaisti ne tik už Edvardą, bet ir už kitas virtualias perso-



nas, tarp kurių bus ir dama... Žinant dabartinę žaidimų pasaulio tendenciją, galime tik įsivaizduoti, kad psichologinė drama neturėtų eiliniu arlekinu **Tomb Raider**. Nors kūrėjai ir prisiekinėja, kad naujas žaidimas bus tiesioginis ankstesniojo tęsinys, netgi žada pratęsti tą kryptį, kuria didžiavosi originalusis **AITD** – tyrinėjimo laisvę, ir prisiekinėja, kad galvosūkiai bus „visai kaip gyvenime“.

Savo laiku **INFOGRAMES** įvykdė perversmą, išleidama žaidimą, naudojančią dar netobulą daugiakampių grafiką. Žaidimuose **AITD1,2,3** iš daugiakampių padaryti personažai judėjo iš anksto apskaičiuotais fo-

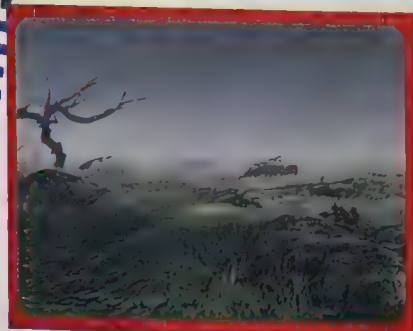
nais, ir būtent šis projektas nulėmė, kad atsirado daugybė pasekėjų, naudojančių tą pačią technologiją. Tuomet tai iš tiesų buvo perversmas, dabar tai įvykti negalėtų, nes viskas grafikos srityje jau atrasta ir užpatentuota, nors vis tik galima tikėtis, kad ji bus labai kokybiška. Visi objektai žaidime turėtų būti trimačiai, ir viskas bus skaičiuojama realiaame laike, taigi tikėtina, kad fonai bus interaktyvūs, o tai, kad bus dinaminis apšvietimas ir šešėliai, nekelia jokių abejonių.

Baidyklių kontingentas žaidime nelabai pasikeitė: vis tie patys nušiu-rę zombiai ir psichiškai nestabilūs gauruoti šuniukai, puolantys viską, kas juda. Beje, kūrėjai nutarė įvesti ir šokių tokių naujovių, papildydami kontingentą „protingais“ NPC, taigi dabar



turėsime galimybę užburtoje pilyje intelektualiai šnektelėti su personažu, laukiančiu mūsų už kampo. Tik įdomu, kokią įtaką tai turės žaidimo procesui... Tikėkimės, kad jų nereikės gelbėti tįsiant paskui save ir nuolat saugant savo krūtinę...

Tad apibendrinant galima teigti, kad kūrėjai greičiausiai nusprendė sukurti žaidimą, kuriam atiteks išdidžiai skambantis pavadinimas: „naujas žingsnis žanre“. Svarbu tik, kad šis jų troškimas neiškrėstų kiaulystės jiems patiems. Juk geri ir protingi žmonės sako: „Nesulūžo – netaisyk“. Geriau jau vadovautis šiuo posakiu, kaip tai ir daro daugelis žaidimų kūrėjų, kitaip rezultatai gali būti nenusėjami. Ko galima laukti iš ketvirtosios dalies... Galbūt labiausiai – pirmojo **Alone in the Dark gameplay** ir grafikos, vertos 2000 metų...



**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NUOMA IR CD IRASŲNAS**

**diskai**

**Dirbanė: 12.00 - 20.00**

**Adresas: Kaunas, Savanorių pr. 66 "AVIAKASOS"**

**Telefonai: (27) 20 73 69, (285) 4 99 64**





Kol visi laukė firmos **Capcom** žadėtos trečiosios **Resident Evil** dalies, kompanija **Konami** nudžiugino siaubo žaidimų mėgėjus nauju savo produktu **Silent Hill**. Šį žaidimą galima pristatyti kaip **Resident Evil** kloną, nors žaidimo turinys nuo pastarojo ir skiriasi.

Veiksmas vyksta viename Europos miestelyje – **Silent Hill**. Nuo jo ir kilo žaidimo pavadinimas.

Žaidimas prasideda įspūdingu įvadininiu filmuku, kuris supažindina su personažais ir nupasakoja gan šurpią autoavariją, į kurią pateko herojus. Be to, dingsta jo duktė. Herojus, nesikreipia į policiją, o, palikęs autoavarijos vietą, pats leidžiasi ieškoti dukters. Nuo čia ir prasideda šiurpūs **Silent Hill** miestelio įvykiai.

Niūri miestelio išvaizda iškart nuteikia nemaloniam. Žmogus – būtybė, kuri viena jaučiasi neįaukiai. O **Silent Hill** miestelio gatvėse nesimato nei vieno žmogaus, be to, rūkas ir retkarčiais iš dangaus drimbantis sniegas neleidžia aiškiai matyti, kas yra priekyje.

Pradėjus žaisti, iš pradžių nelabai aišku, ką daryti, bet situacija paaiškėja, kai iš rūko glūdumos pasirodo mergaitės figūrėlė. Kaip jau supratote, tai dingusi herojaus duktė, bet ji nė nemano paklusti savo tėvui: vos tik pajunta jo žvilgsnį ir išgirsta jo balsą, tuoj pat pasileidžia bėgti. Kontrolerio klavišų pagalba bandoma ją vytis, bet veltui. Galiausiai užklystame į akligatvį ir, nežinia iš kur, mus užpuola neaiškaus gymio būtybės, panašios į mažus vaikus su peiliais. Kad ir kaip intensyviai bandysite spaudyti kontrolerio klavišus, išsigelbėti nepavyks. Televizoriaus ekranas pasidengs juodu šydu... Galbūt **Konami** taip įsivaizduoja sąmonės praradimą.

Tokia žaidimo pradžia nuteikia rimtiems

išbandymams. Gal tokiu būdu bandoma žaidėją paveikti psichologiškai, kad jis pajustų nepilnavertiškumo kompleksą. (Toks vyras, o nesugebu susitvarkyti su mažvaisiais...). Po kelių akimirklų nudžiugsite supratę, kad daugiau patirti panašių nemalonumų neteks. Televizoriaus ekranas atgis, ir herojų pamatysime tįsant ant medinio suolo paprastoje mažo miestelio kavinėje. Čia ir susipažinsite su pirmuoju personažu, mergina policininke, kuri, kaip ir jūs, bando išsiaiškinti, kur prapuolė visi žmonės ir kas čia vyksta. Gausite ir pirmą ginklą (šiaip žaidimas ginklų įvairove nepasižymi – tai juk realus miestelis ir bazukos bet kur nesimėto, be to, pabaisos, kurios bandys jus nugalaboti, ne tokios jau ir galingos) – paprastą pistoletą, atsisveikinsite su pirmuoju sutiktu žmogumi, ir trauksite toliau, ieškoti savo dingusios dukters.

Pagrindinis **Silent Hill** privalumas tas, kad panašaus tipo žaidimuose dar neteko susidurti su tokia idėja. Tyrinėdami **Silent Hill** miestelį (o jis ne toks jau ir mažas), suprasite, kad vaikstote tarp dviejų pasaulių. Realus ir paralelinis, o kas įdomiausia, jie abu tarpusavyje susiję. Jei kažką pakeisite realiame pasaulyje, tai atsispindės ir paraleliniame. Taip pat įdomiai sukurti įvairūs personažai, su kuriais susitiksime žaidimo eigoje. Visi jie pasakos istorijas apie **Silent Hill**'ą, bet jos taip prieštarauja viena kitai, kad teks gerokai pasukti galvą, kuo tikėti, nors pasitikėti šiame žaidime neverta net ir simpatiška slauge.

Žaidimas tikrai patiks **Resident Evil** gerbėjams, bet jis turi ir šiokių tokių trūkumų, kurių nepaminėti būtų nuodėmė (gal tai ir nėra trūkumai, bet didelio džiaugsmo žaidimo metu jie nesukelia). Kartais labai pabosta dideli atstumai, kai tenka judėti **Silent Hill**'o gatvėmis nuo vienos dislokacijos vietos iki kitos. Apžiūrinėdami patalpas, kurios išsidėsčiusios net per keturis ar daugiau aukštų (o dar turint omeny, kad šalia realaus yra paralelinis pasaulis), pastebimai pradedame nuobodžiauti, nes daugiau nei pusę aplankytų kambarių neturi jokių paslėptų daiktų ir neatlieka jokios funkcijos, egzistuoja ir tiek. Nežinant anglų kalbos, tiesiog neįmanoma išspręsti loginių užduočių (nors ir suprantant tenka ilgai pasukti smegenis), o pikčiausia, kad išsprendę, atrodytų, globalią užduotį, gauname tokius daiktus, kuriuos ir taip galime rasti kituose kambariuose. (Čia viskas kaip gyvenime: dirbi daug, o gauni mažai). Priešų nedaug ir kai kurie atrodo tikrai juokingai. Iš baisesnių galima paminėti gigantišką kirmėlę ir kažkokį į kandy panašų gyvį. Tad žaidimo grafika nenustebins... Gamintojai sugebėjo netgi tamsoje paslėpti žaidimo trūkumų, nors apšvietimas atliktas tikrai labai puikiai.

Taigi šį žaidimą verta įsigyti tik dėl gero scenarijaus, o jis tikrai nepriekaištingas. Jei pražaisite žaidimą iki galo, pabaiga jus tikrai nustebins. Be to, pabaigos variantų yra net keletas. Ir vienas iš jų – **Stiveno Kingo** stiliaus, t. y., visi miršta ir jokios gėrio prošvaistės. Tačiau galbūt jums pavyks sužaisti šį žaidimą taip, kad gėris nugalėtų blogį...

Domantas Kareckas



Stiveno Kingo stilius, t. y., visi miršta ir jokios gėrio prošvaistės.



Įžymaus mokslininko Darvino teorija remiasi tuo, jog žmogaus protėviai – beždžionės. Kaip viskas buvo iš tikrųjų, niekas nežino. O jei pamąstytume apie tai, kad evoliucijos eigoje žmogus vėl užleidžia vietą šiame pasaulyje beždžionėms? Bet ką čia mąstyti, turbūt daugelis matė klasika tapusį filmą “Beždžionių planeta”. Na, o šis naujasis Sony firmos žaidimas viską apverčia aukštyr kojomis. Žaidėjo užduotis – sustabdyti beždžionių išpuolius, trukdančius žmogaus evoliucijai. Šio naujojo projekto žaidimo procesas ir siužetinė linija truputį primena legendinius **Crash Bandicoot** lapiuko nuotykius, tačiau grafikos variklius bei muzikinis apipavidalinimas gerokai pranoksta **Crasho** trilogiją. Tiesa, žaidimas neveikia



su standartiniu Sony kontrolieriu. Jei neturite *Analog Contrôller*, galite šį žaidimą užmiršti arba teks įsigyti naują periferinį įrenginį. Šis žaidimas įeis į SPS žaidimų istoriją kaip pirmasis, naudojantis *Analog Controller* technologiją. Ginklai bei judesiai valdomi dviem svirtimis. Funkciniai klavišai naudojami herojaus prietaisams bei ginklų arsenalui keisti. Pirmomis žaidimo minutėmis gana sunku prie to priprasti, bet paskui valdyti herojų – vienas malonumas. Tiesa, teko girdėti ir kitokių nuomonių apie šį žaidimą: žaidimo valdymas keikiamas paskutiniaisiais žodžiais. Taip ir peršasi skubotos išvados, jog užsienio kritikai arba šio žaidimo neįžaidė, arba pavydi Sony kompanijai, kad ji pirmoji iš SPS žaidimų gamintojų sugebėjo panaudoti visus *Analog Controller* privalumus, taip pat ir *Dual Shock* funkcijas.



Tai visus stereotipus laužantis loginis nuotykinis 3D platforminis žaidimas, skirtas Sony PlayStation kompiuteriui.



## PASAKAITĖS ŽAIDIMO PRADŽIOJE...

Gyveno sau profesorius – mokslo gumbas, žodžiu, labai protingas. Jau daugelį metų jis dirbo tam, kad atskleistų kelionių laiku paslaptį. (Primena **Crash Bandicoot 3**). Ir štai jis sudeda taškus ant “i”, gyvenimo svajonė – Laiko mašina – jau sukurta.

Du berniukai, Spike ir Buzz (hmm... kažkokie šuniški vardai), atvyksta pas profesorių tikėdamiesi, kad bus pirmieji žmonės, kuriems profesorius leis išbandyti savo naująjį išradimą. Bet pasiekę profesoriaus laboratorijos patalpas jie randa profesorių ir jo anūkę Katie surištus, o aplink juos bėgiojančias beždžiones. Viskas aplinkui sudaužyta, pilna šiukšlių – tiesiog neprižiūrimas zoologijos sodas.



### SPIKE

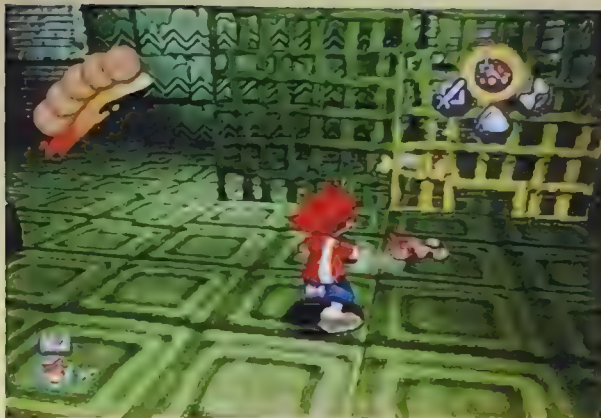
Amžius: 10 metų

Dydis: 135 cm

Svoris: 32 kg

Spike tiesiog dievina profesoriaus laboratoriją. Jis nuolat joje sukinėjasi, norėdamas išvysti naujus profesoriaus išradimus. Kai tik sužinojo, jog profesorius sukūrė Laiko mašiną, Spike nenustygo vietoje, norėdamas kuo greičiau susipažinti su naujuoju prietaisu.





Prieš kelias valandas beždžionė, vardu Specter, pabėgo iš zoologijos sodo ir pavogė vieną iš senesnių profesorius išradimų – maksimalaus taško šalną. Šis



#### PROFESORIUS

Amžius: 60 metų

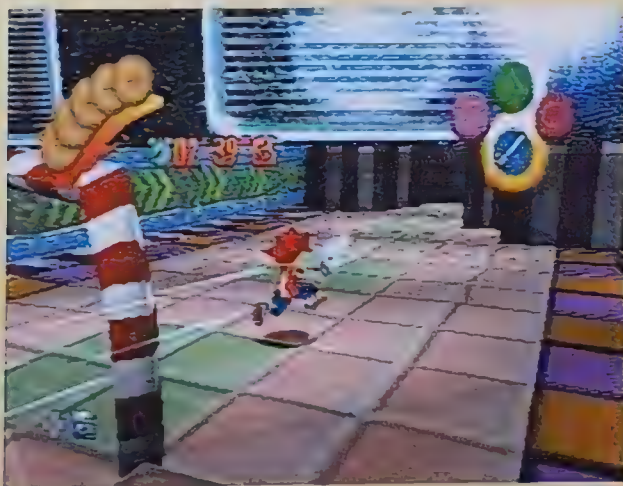
Dydis: 170 cm

Svoris: 80 kg

Vaikystėje profesorius labai mėgdavo ardyti visokiausius prietaisus. Ir sukeldavo artimiesiems daugybę su technika susijusių nemalonumų. Suaugęs profesorius prižadėjo savo anūkei, jog jo eksperimentai niekada nepakenks nei jam, nei jį supantiems žmonėms. Jis labai jaudinasi, dėl Spike saugumo, bet lygiai taip pat neramiai jo širdis plaka nuo suvokimo, kad laiko mašina veikia!

prietaisas naudojamas, na... net nežinau kaip paaiškinti, žodžiu, jis padidina intelektą ir bet koks gyvis pasidaro labai protingas. Tačiau beždžionė, užsidėjusi šį šalną, pavirto beprote ir sumanė valdyti pasaulį. Specter išleido į laisvę kitas beždžiones ir su savo armija įsiveržė į profesorius laboratoriją bei ją užėmė. Negana to, beždžionės pasinaudojo Laiko mašina ir tokiu būdu išsiuntinėjo savo karius į įvairius laiko pasaulius.

Spike ir Buzz pasiruošę padėti profesoriui. Laiko mašina jie keliauja į kitus laiko išmatavimus, kad sugrąžintų beždžiones. Jeigu jie to nepadarys, beždžionės taps duominuojančia gyvybe žemėje.



Būdamas milijonus metų nuo namų, Spike, t.y. Jūs, turi padėti profesoriui ir neleisti Specter užgrobti pasaulį...

### ŽAIDIMO YPATYBĖS

Tai pirmasis žaidimas, visiškai pritaikytas *Analog Controller Dual Shock*. Naudojant kairiąją svirtį valdomi judesiai; ją paspaudus herojus atsargiai ir tyliai šliaužia (šiuo atveju panaudota I-MUSIC technologija, t.y. interaktyvi muzika – šliaužiant garsai prityla, o tai dar labiau perteikia sėlinimo atmosferą). Dešinioji svirtis naudojama arsenalo aktyvavimui, ją paspaudus galima nerti gilyn po vandeniu bei naudoti povandeninį tinklėlį beždžionėms gaudyti.

• Egzistuoja 20 trimačių lygių, išsidėsčiusių aštuoniuose laiko pasauliuose: priešistorinės džiunglės, ledynai, tropiniai plažai, olos, ateities pasaulis ir pan.



#### KATIE

Amžius: 14 metų

Dydis: 155 cm

Svoris: nežinomas (cha... cha...)

Katie gyvena su savo seneliu ir stengiasi jį apsaugoti nuo įvairių nemalonumų. Ją labai piktina senelio nekantrumas, tačiau dar labiau siutina Spike besisukinėjimas laboratorijoje. (Mažvaikis!). Ji puikiai dirba kompiuteriu, todėl senelis ją labai pasitiki, kai ši bando palaikyti Laiko mašinos veikimą tol, kol Spike pagaus visas beždžiones.

• Kai profesorius išranda kokį nors naują prietaisą, padedantį gaudyti beždžiones, Spike prieš naują lygį siunčiamas į pratybų kambarį, kuriame susipažįsta su naujo prietaiso veikimo principais.

• Labai įtakingai sukurta beždžionių animacija. Žaidimo metu galima stebėti, kaip jos siunta, šoka, naudojasi mechaniniais prietaisais ir net ilsisi. Kiekviena beždžionė turi savo individualybę bei





intelekto lygi. Vienos iš jų gali būti nerangios ir kvailos, kitos sugeba greitai įvertinti situaciją ir išgelbėti save nuo priešo.

- 3 papildomi mini žaidimai ir slapti lygiai.

• Daugybė įvairių prietaisų, kuriuos išranda žaidimo eigoje profesorius, palengvina beždžionių gaudymo procedūras. Tai laidynė, lankas, tinklas, povandeninis tinklas, skraidyti leidžiantis propeleris, radio bangomis valdoma mašina, beždžionių sekimo radaras. Taip pat žaidime pasitaikys tankai bei valtys, kurias *Analog Controller* svirčių pagalba žaidėjas be vargo galės valdyti.



**BUZZ**

Amžius: 10 metų

Dydis: 138 cm

Svoris: 34 kg

Spike ir Buzz – visada sveikai konkuruojantys dešimtmečiai berniukai. Todėl nenuostabu, kad jie abu norėjo pirmieji išbandyti Laiko mašiną. Bet tuo metu, kai Spike gelbsti pasaulį, Buzz pasiklysta laiko pasaulyuose. Kur gi jis gali būti? Kas jam atsitiko? Sužinosite, kai sužaisite...



• Norint pereiti iš vieno lygio į kitą, nebūtina pagauti visas tame lygyje esančias beždžiones. Pavyzdžiui, lygyje yra 10 beždžionių, bet tam, kad jis būtų išvalytas, reikia pagauti 6 (informaciją apie būtiną sugautų beždžionių skaičių žaidėjas gauna lygio pradžioje). Jei norite lygį visiškai išvalyti (paslėpti lygiai atsidarys tik tada, kai pasaulis bus visiškai išvalytas nuo beždžionių), į jį teks grįžti pakartotinai. Nesistenkite jau iš pat pradžių pagauti visas beždžiones. Tai nepavyks, kadangi ne visada turėsite reikiamą įrangą atlikti vienai ar kitai operacijai. Niekada nebus per vėlu sugrįžti vėliau...

- Žaidimas išverstas į anglų, prancūzų, vokiečių, italų, ispanų kalbas.



## IŠDYKUSIOS PASAULIO UŽKARIAUTOJOS – BEŽDŽIONĖS

Kadangi kiekviena beždžionė yra atskiras individas, pagal savo nuovokumą, agresiją ar tingumą jos suskirstytos į tam tikras kategorijas.

Beždžionės savo intelektualinius gabumus gauna iš pavogto maksimalaus taško šalmo. Jis ne tik padeda beždžionėms įgyti tam tikrus intelekto ypatumus, bet ir suteikia žaidėjui tam tikrą informaciją. Ant kiekvieno šalmo yra indikatorius. Pagal jo spalvą žaidėjas gali nustatyti, kokios nuotaikos yra beždžionė ir koku metu geriausia ją gaudyti.







## SPECTER

Amžius: 4 metai

Dydis: 125 cm

Svoris: 28 kg

Specter turėtų gyventi cirke ir rodyti ten savo numerius, linksmindamas žmones. Bet viskas pasikeičia, kai jis randa profesoriaus maksimalaus taško šalimą. Taip jis tampa per daug intelektualus ir piktas! Dabar jis nori valdyti pasaulį. Spike privalo jį sustabdyti, kad taip iš tiesų neįvyktų.

Jei indikatorius spalva mėlyna – beždžionė rami. Jei geltona – beždžionė kažką pastebėjo ir jaudinasi. Jei indikatorius raudonos spalvos, vadinasi, gyvūnas panikuoja. Žaidėjas turėtų pasisaugoti, nes tokios nuotaikos beždžionės yra agresyvios ir gali užpulti.

Beždžionės, įgavusios tam tikrą intelekto lygį, nenori lakstyti nuogos. Jų spalvingos kelnės (jos spalvotos tikriausiai todėl, kad kiekvienas individas nori kažkaip išsiskirti ir renkasi drabužių spalvą pagal savo charakterio savybes) taip pat padeda žaidėjui iš anksto nuspėti priešininko vertę.



Kelnės	Charakteris
Geltonos	Normalios beždžionės
Raudonos	Stiprios ir agresyvios beždžionės – saugokis!
Mėlynos	Labai vikrios. Sugauk jas kol jos tavęs nepastebėjo
Baltos	Nuostabus pusiausvyros jausmas
Žalios	Erelio akys, pamatys už kilometro
Juodos	Pavojingos ir laukinės. Jos ginkluotos!
Žydros	Labai švelnios. Nekankinkit jų.

Regis, ir viskas, ką Jums reikia žinoti apie šį žaidimą. Aišku, žaisdami rasite dar daug nuostabių dalykų, taip pat detaliau susipažinsite su nuostabiais profesoriaus išradimais. Paminėjau tik keletą, o jų tikrai yra daugiau.

Beje, šį žaidimą galima pasiūlyti įvairaus amžiaus žmonėms. Jokios agresijos, prievartos, kraujo. Tikrai linksma bėgioti po laiko pasaulius ir tinkleliu gaudyti

beždžionėles, ypač kai leidžiama iki valios grožėtis peizažais, mamutais, dinozaurais, gėlytėmis, drugeliais ir pan.

Žaidimas nėra nuobodus. Jį labai pajvairina loginės užduotėlės, kurios priverčia žaidėją logiškai mąstyti, reaguoti į tam tikras situacijas ir kuo greičiau nukenksminti žmonijos priešą – BEŽDŽIONĘ!



Linksmo žaidimo!  
Domantas Kareckas



# SPS CD + Audio CD + VCD = SONY PLAYSTATION

Turbūt jau visi, turintys namuose **Sony PlayStation** žaidimų kompiuterį, įsitikino, kad prie jo galima puikiai leisti laiką ne tik žaidžiant įvairius kompiuterinius žaidimus, bet ir klausantis muzikinių kompaktinių diskų.

Kaip bebūtų keista, tačiau įsigijus papildomą periferinę įrangą, pritaikytą SPS sistemai, kompiuteris ne tik atliks įprastą darbą, bet ir praplės savo galimybes.

Kaip SPS galimybių praplėtimo variantai gali būti *Video Card* bei *Game Shark*. Deja, šias periferijas sukūrė ne **Sony** kompanija, o paprasčiausi žmonės, kurie diena iš dienos ardė savo turimas sistemas, norėdami kuo nuodugniau išsiaiškinti PlayStation veikimo struktūrą bei pritaikyti savo idėjas naujiems elektroniniams gaminiams.

*Video Card* – periferinis įrenginys, kuris jungiasi prie SPS I/O porto bei video/audio išėjimo ir sugeba dekoduoti MPEG2 duomenis, o tai suteikia kompiuteriui galimybę nuskaityti Video kompaktus (VCD). Tad namuose ne tik turėsite žaidimų kompiuterį, bet ir video kompaktų grotuvą, o tai puikus vaizdo aparatūros pakaitalas. (Šio periferinio įrenginio modelių yra labai daug, bet visi jie atlieka tą pačią funkciją, beje, kai kurie iš naujesnių gali ne tik dekoduoti video kompaktus, bet ir numato *Game Shark* funkcijas).

**Game Shark** dar vadinamas žaidimų laužytoju. Jis suteikia SPS vartotojui galimybę prieš paleidžiant kokį nors SPS žaidimą įvesti į kompiuterio atminties modulius tam tikrus kodus, kurie priklausomai nuo kodo paskirties, suteikia žaidimo herojui nemirtingumą ar nesibaigiančią amuniciją, o kartais iš karto paleidžia norimą žaidimo lygį. *Game Shark* tvirtinasi prie SPS I/O porto ir bet kada gali būti aktyvuotas arba išjungtas. Naujesni *Game Shark* modeliai sugeba pakeisti įprastas *Memory Card* funkcijas ir sėkmingai išsaugo žaidėjo pasiekimus.

Pirmiausiai, išgydama naują elektroninį prietaisą, kiekviena logiškai mąstanti būtybė įvertina kainą bei perkamo daikto naudingumą. Teko išbandyti įvairius Lietuvos rinkoje siūlomus prietaisus ir išsirinkti tokį, kuris būtų palyginti nedidelės kainos ir pakankamai naudingas. Tai nežinomos, kaip ant dėžutės skelbiama, Kinijos firmos gaminys – FIGHTER MOVIE CARD V.3. Ir, savaime aišku, mažytėmis raidėmis pirkėjui pranešama, kad tai nėra oficialus **Sony** gaminys (matyt, taip leidžiama suprasti, kad už pasekmes niekas neatsakys).

Šis periferinis įrenginys (FMC) turi du darbo režimus, t.y. dekoduoja video kompaktų formatą bei atlieka *Game Shark* funkcijas. Jis jungiasi prie bet kokio **Sony PlayStation** kompiuterio modelio (nesvarbu, tai PAL ar NTSC) galinėje pusėje. Nereikalauja papildomo elektros šaltinio: pradeda veikti įjungus kompiuterį. Naudodami FMC, firminio **Sony** logotipo jau neišvysite – jį pakeis šio periferinio įrenginio meniu. Meniu pagalba įmanoma iš karto paleisti žaidimą, sureguliuoti ekrano padėtį bei spalvas, išsikviesti *Game Shark* kodų įvedimo lauką (suteikiama galimybė įvesti žaidimo kodą, pavadinimą ir jį išsaugoti, t.y. kai norėsite žaisti žaidimą naudodamiesi kodu, pakartotinai jo įvedinėti nereikės), peržiūrėti *Memory Card* turinį, jį redaguoti, o taip pat suteikiama galimybė susipažinti su CD-ROM disko turiniu, pasiklausyti SPS formato muzikinių bylų (.XA) bei atidaryti video formatų bylas (.STR). Taigi ir nežaidžiant žaidimo galima peržiūrėti visus žaidimo filmukus.

Norint peržiūrėti video kompaktų (VCD) produkciją, prieš įjungiant SPS reikia perjungti FMC darbo režimą, t.y. jungiklis iš padėties GAME turi atsidurti padėtyje MOVIE. Įdėję VCD diską, įjungiamo kompiuterį ir po kelių sekundžių galime pilnavertiškai žiūrėti filmą. **Sony** kontrolerio pagalba įmanoma vaizdą sustabdyti, pagreitinti, pereiti nuo vienos filmo scenos prie kitos (tai priklauso nuo VCD struktūros).

Belieka tik nuspėti, ar Jums reikalingas šis periferinis įrenginys. Viskas priklauso nuo Jūsų poreikių. Jei namuose neturite vaizdo grotuvo ar esate filmų fanatas, įsigykite patį paprasčiausią MOVIE CARD, svarbiausia, kad jame būtų numatytos VCD dekodavimo 1.0/1.1/2.0 versijos. Papildoma *Game Shark* funkcija Jums nebūtina.

Na, o jei Jūsų namuose puikuoja vaizdo grotuvas arba TV žiūrėsite tik žaisdami kompiuteriu, ir Jums vis nesiseka įveikti kokių nors priešų, o dar labiau Jus erzina spaudoje pateikiami žaidimų kodai, kurių koncepcija skamba taip: paspauskite tai ir tai, galbūt gausite šitai... – bet dažniausiai tai nepadeda, tuomet *Game Shark* jums tiesiog būtinas. O kodų žaidimams be jokio papildomo mokesčio galėsite gauti, apsilankę [www.cmgscce.com](http://www.cmgscce.com) (The Game Shark Code Creators Club) bei oficialioje *Game Shark* svetainėje [www.gameshark.com](http://www.gameshark.com). Čia rasite ne tik **PlayStation**, bet ir **Nintendo64**, **Dreamcast**, **Saturn** bei kitoms platformoms skirtų kodų. O jei internetas neprieinamas, įmanoma įsigyti specialias knygytes su *Game Shark* žaidimų kodais.

Na, o tiems, kurie viską nori turėti iš karto, yra sukurti specialūs periferiniai įrenginiai, tokie kaip jau minėtas FMC, t.y. kartu ir filmai, ir kodai, ir dar kai kas.

Domantas Kareckas



# PlayStation 2



Kompanija **Sony** nebelaukė rugsėjo 17 dienos, t.y. datos, kai **Tokijo Game Show** parodoje turėjo pristatyti savo naująjį žaidimų kompiuterį. Šį Sony kompanijos apsisprendimą pagreitino **Sega** firmos **Dreamcast** pasirodymas.

Taigi šių metų rugsėjo 13 dieną **Sony** oficialiai pasauliui pristatė savo projektą **PlayStation 2**.

Japonijos parduotuvių lentynose **PlayStation 2** pasirodys tikrai 2000 metų kovo 4 dieną. Būtent iki šios datos **Sony** planuoja pagaminti apie vieną milijoną aparatų. Juos parduoti numatoma per pirmuosius prekybos mėnesius. Jau žinoma apytiksliai **PlayStation 2** kaina. Ji sieks 370 USD. Ši kaina net du kartus didesnė nei dabartinio labai populiarus **Dreamcast** kompiuterio, tačiau SP2 savo techninėmis charakteristikomis žymiai lenkia šiuolaikines konsoles, įskaitant ir firmos **Sega** gaminį.

Šiaurinėje Amerikoje, o taip pat ir Europoje **PlayStation 2** išvysime ne anksčiau kaip 2000 metų rudenį.

## Geriausieji perkami **PlayStation** žaidimai AMERIKOJE

1. LUNAR: The Silver Star Story / Working Designs
2. Star Ocean: The Second Story / Sony
3. Museum Volume #1 / Namco
4. Syphon Filter / 989 Studios
5. Ridge Racer Type 4 / Namco
6. Triple Play 2000 / Electronic Arts
7. Need for Speed: High Stakes / Electronic Arts
8. Major League Baseball 2000 / 989 Studios
9. Bloody Road 2 / Sony
10. Frogger / Hasbro Interactive

Daugelis abejojo, ar **SP2** galės nuskaityti DVD diskus su filmais. Tai tikrai bus įmanoma, nes DVD skaitytuvas diskus apdoroja 4 greičių sparta. Sony darydama šį pranešimą dar kartą patvirtino, jog senoji **PS** žaidimų biblioteka be jokių problemų veiks su naująja **PS2** sistema.

O dabar prasideda patys įdomiausi dalykai – tai galimybė žaisti žaidimus tinklu, t.y. on-line, naudojant

vartiklį.

Apie tai kol kas yra labai mažai informacijos, tačiau atrodo, kad nuo 2001 metų **PlayStation 2** sistemų savininkai ne tik galės žaisti tinklu, naudodami integruotą vartiklį, bet ir atsisiųsti naujus, jau sukurtam žaidimui lygius ar tam tikrus papildymus, o juolab pilnas naujų žaidimų versijas. Nelabai įsivaizduoju, kaip tai vyks, nes telefoninių linijų kokybė nėra tiesioginis priėjimas prie interneto ar šviesolaidžiais perduodama informacija, tačiau jei Sony taip pasitikinčiai apie tai kalba, tai reiškia, jog ši problema kažkokiu būdu išspręsta.

## BALSO KOMANDOS SPS KOMPIUTERUI

**Sony Computer Entertainment America** visiškai neseniai pristatė keletą demonstracinių programų naujam **Sony PlayStation** kompiuteriui, o taip pat pateikė pritrenkiančią informaciją.

Šiuo metu SCEA planuoja naujam gaminiui suteikti galimybę vykdyti balso komandas. Kai kuriems PC kompiuteriams, turintiems mikrofoną bei tam tikrą programinę įrangą, tai įmanoma, tačiau iki pilnavertiško kompiuterio ir žmogaus bendravimo dar toli, kadangi programinę įrangą reikia apmokyti suprasti Jūsų balso virpesius. Jai reikia prie to prisitaikyti. Kažkas panašaus turėtų būti ir naujoje SPS sistemoje, nes šios srities darbai jau vyksta. Beje, ši idėja nepriklauso **Sony** kompanijai. Kurdama **Dreamcast** kompiuterį, **Sega** jau mąstė apie tai, bet, deja, neįgyvendino.

Be to, kad naujoji konsolė sugebės klausytis balso komandų, numatoma tiekti programinę įrangą, kuri dirbs su skaitmeninio fotoaparato nuotraukomis.

Pagal: Official PlayStation 9/99



Atsiųstą informaciją saugoti reikės ant kažin kokių specialių kietų diskų. Jie, matyt, bus įtaisyti specialiame bloke, pavadintame **TOOL** ir taip pat atlikinės magneto optinių diskelių įrašimą, nes **PlayStation 2** sistemos DVD skaitytuvas įrašymo funkcijos neturi. Apskritai apie **TOOL** įrenginį kol kas labai mažai žinoma, bet, tikiuosi, kad kituose žurnalo "Kiberzona" numeriuose šią informaciją pateiksiu iš oficialių šaltinių ir ji bus tiksli.

Naujai **Sony** sistemai taip pat sukurtas naujas *Dual Shock 2* kontroleris. Jis niekuo nesiskiria nuo senojo, bet visi jo klavišai, išskyrus *Start* ir *Select*, numato Analog režimą. Pavyzdžiui, Jūs žaidžiate kokią nors muštynių

#### RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Nagi, ar laukiate naujų gyvųjų numirėlių nuotykių? Tuomet ši informacija kaip tik Jums. **Resident Evil 3: Nemesis** (kitas pavadinimas, skirtas Japonijos rinkai: **Biohazard 3: The Last Escape**) Japonijos parduotuvių lentynose turėjo pasirodyti rugsėjo 22 dieną. Apie PAL regiono versiją kol kas nekalbama.

Pagal: Official PlayStation 9/99

#### Geriausieji perkami PlayStation žaidimai EUROPOJE

1. Driver / GT Interactive
2. Syphon Filter / Sony
3. Silent Hill / Konami
4. Grand Turismo: Platinum / Sony
5. Colin McRae Rally: Platinum / Sony
6. Abe's Exoddus / GT Interactive
7. V-Rally 2 / Sony
8. Crash Bandicoot 2: Platinum / Sony
9. Final Fantasy VII: Platinum / Sony
10. Tomb Raider 2: Platinum / Eidos

žaidimą, smūgis priklausys nuo to, kokia jėga paspausite klavišą.

Deja **Sony** ir **PS 1**, ir **PS 2** sistemai padarė tikrai du kontrolerio portus. Taigi, žaidžiant daugiau nei dviems žaidėjams teks naudoti *Multi Tap*. Nors nemanau, kad žaidimas prie vieno TV taps toks populiarus, koks jis yra tarp **PS 1** žaidėjų. Atsiveria naujos galimybės – žaisti tinklu.

*Memory Card* (atminties kortelė) ir kontroleris niekuo nesiskiria. Naujoji

kortelė sugeba išsaugoti 8 Mb informacijos ir dirba 250 kartų greičiau nei senoji **PS** atminties kortelė.

DVD diskų kaina su **PS2** žaidimu nesiskirs nuo šiuo metu parduvinėjamų **PS** sistemai žaidimų. Pavyzdžiui, naujasis žaidimas *Gran Turismo 2000*, skirtas **PlayStation 2** kompiuteriui, parduotuvių lentynose pasirodys pasipuošęs 55 USD kaina.

Na va, tik tiek šiuo metu galiu Jums pateikti informacijos apie "svajonių kompiuterį". Kol kas dar negavau visos oficialios informacijos apie **PlayStation 2** ir pristatytas jis tik Japonijos spaudos atstovams. Taigi

Jūs čia skaitėte tik bendrą apybraižą, parašytą paskutinėmis rankraščio pristatymo minutėmis, apie tai, kas laukia mūsų naujame amžiuje. Aišku tik viena – 2000 metai pradės didžiulę pažangą žaidimų srityje. Taip ir norėtusi pasakyti **PC** žaidėjams: "Gal jau pradėkite pavydėti? :)"

Domantas Kareckas

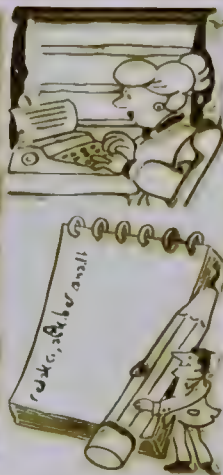
#### FINAL FANTASY IX

**Final Fantasy VIII** ką tik pasirodė, o jau sklinda gandai apie naują šio RPG žaidimo dalį. Šiuos gandus skleidžia pati **Square**, be to, planuojama šį žaidimą išleisti ne naujai **PlayStation** sistemai, o esančiai dabar. Apie tai prasitarė dirbantis **Square** dailininkas-dizaineris Yoshitaka Amano. Šis žmogus dirbo prie pirmosios ir dviejų paskutiniųjų **Final Fantasy** dalių.

#### Geriausieji perkami PlayStation žaidimai JAPONIJOJE

1. Everybody's GOLF 2 / Sony
2. Powerful Professional Baseball' 99 / Konami
3. Card Captor Sakura / Arika
4. Accompaniment anywhere / Sony
5. Guitar freaks / Konami
6. Seiken Denetsu - Legend of Mana / Square
7. Dino Crisis / Capcom
8. Choro Q Wonderfull / Takara
9. The Crown Shines to You / Konami
10. Season of L / Ton Kin house





Parduodu PC CD:  
Allods2 (14 lt)  
Silver (14 lt)  
RailRoad Tycoon II (14 lt)  
WorldCup'98 (13 lt)  
BattleZone (13 lt)  
WarlordsIII (13 lt)  
Myth: TFL (13 lt)  
Star Wars: Shadows of the Empire (8 lt).  
Parduodu GameBoy su 2 disketėmis (Aladdin, DarkWing Duck) už ~230lt  
E-mail: [dSimelis@takas.lt](mailto:dSimelis@takas.lt)  
(27) 76-14-69

Parduodu Acop motininę plokštę. USB, 50-83MHZ bus. 4SIMM,2DIMM,4PCI,3ISA.  
Noriu 200 Lt. Perkančiam pridėčiau kokį nors žaidimų CD. Galiu atsiųsti pilną aprašymą.  
Panevėžys, [dnras@takas.lt](mailto:dnras@takas.lt)

Ieškau, kas Kaune norėtų per modemą pažaisti C&C "Tiberian Sun".  
Mindė, tel.713975  
e-mail: [Drake@takas.lt](mailto:Drake@takas.lt)

Parduodu šiuos žaidimus: SimCity 3000, Need For Speed IV: High Stakes, Super Hits 3 (Jį sudaro: Alpha Centauri, Battlecruiser 3000AD v 2.0, Bridge MasterClass II, Extreme - G 2, Rainbow Six: Eagle Watch, SimCity 3000 final, Spins!, Turok 2 - Seeds of Evil ir Worms Armageddon) ir Super Hits 5 (Jį sudaro: Actua Ice Hockey 2, Railroad Tycoon 2: The second century, Midtown Madness, Boss Rally, Wild Metal Country, Grand Theft Auto: London 1969, Blaze and Blade ir Bubble Bobble Hero 2) arba keičiu į kitus žaidimus ar jų rinkinius.  
Vieno CD kaina 19-20 Lt.  
E-Mail: [vidmCetr@takas.lt](mailto:vidmCetr@takas.lt)  
Tel.: 8-257-55481, kviesti Vidmanta

Parduodu arba keičiu PC CD:  
1. SUPER 3D GAMES (Spec Ops, Jedi Knight: Mysteries of The Sith, Deathtrap Dungeon,...)  
2. Comanche Gold (Full CD);  
3. Age of Empires (2 in 1)(Age of Empires; Age of Empires: Rise of Rome);  
4. KINGPIN: LIFE OF CRIME (Full CD);  
5. Лучшие стратегические и логические игры (Civilization,

Command and Conquer (2 parts), Dune 2, Dungeon Keeper, SimCity 2000,...);  
6. GRAND THEFT AUTO;  
7. Heroes of Might and Magic 3 (Full CD);  
8. Лучшие стратегии #4 (Legal Crime, Starcraft, Warcraft 2: The Next 350 Levels, War Planet: Age of Chaos,...).

Programos:  
1. Cakewalk Pro Audio 8;  
2. Сети и Коммуникации (MS Internet Explorer 3.0 Rus, Netscape Navigator 3.0, Gold 3.0, 3.01, Fax Works Pro v 3.0, Lantastic v 7.0,... );  
3. Super Installer 7.0 (Delrina WinFax 4.1 for Network\Win '95, McAfee Scan Anti Virus for Win '95, Ms Visual Basic 4.0 for Win '95, Windows 95 CD Release,...);  
4. Windows 96 (Windows 3.1, 95, 96, MS Plus!, DOS 6.22, Adobe Photo Shop 3.05,...);  
5. Installer 2 (Win 95.OSR, Office 95.pro\97,... );  
6. Самые новые программы! #10 (Symantec WinFax Pro 7.5 95/NT, Multimedia IQ Test 2, New CD-R Soft, Healthy PC 96);  
7. Самые новые программы! #12 (Design Shop 2.0 For Win '95, New Drivers For Win '95, Visual Voice Pro 3.0, Crypt Final For Win '95,...).

Keisčiau į:  
Populous: The Beginning, Baldurs Gate, muzikines programas arba 3D ACTION žanro žaidimus.  
Vieno CD kaina - nuo 18 iki 21 Lt  
Rašyti E-mail'u: [jumaz@takas.lt](mailto:jumaz@takas.lt)

Parduodu PC CD:  
Baldurs gate (rus. ir angl.) (5 cd) kingpin.life of crime need for speed 3 need for speed 4 starcraft tomb rider 3 need for speed:road chalanger unreal fifa 98 age of empires age of empires 2 FINAL the age of kings the great battles of hanibal ir kitus naujausius CD  
e-mail [mcmo@takas.lt](mailto:mcmo@takas.lt)  
8 22 300207, kviesti Gedą

17 metų vaikas norėtų susirašinti su merginomis ( ir ne tik ).

[Drake@takas.lt](mailto:Drake@takas.lt)

Norėčiau susirašinėti su 14-16 metų merginomis iš Vilniaus e\_mailu [dimak@aiva.lt](mailto:dimak@aiva.lt)  
Beį pasiūlyti visiems apsilankyti mano puslapyje <http://come.to/dimak>

Aplankykite mano puslapį <http://www.omnitel.net/NitroBOY> Čia rasite daug įdomių dalykų.

Noriu susirašinėti su įdomiais žmonėmis.  
[Albinas@kelme.omnitel.net](mailto:Albinas@kelme.omnitel.net)

Parduodu Diamond Monster 2 (Voodoo 2) du vienetus su Ati Xpert@Work 8mb už 900 Lt arba atskirai Diamondus po 450 Lt ir ATI Xpert@work už 200Lt.  
[Variklis@post.omnitel.net](mailto:Variklis@post.omnitel.net)

Noriu susirašinėti .  
Mano e-mail: [TheSaints@takas.lt](mailto:TheSaints@takas.lt)  
Aligator

Noriu susirašinėti su 13-15 metų merginomis.  
Gediminas, e-mail: [Gediminast@takas.lt](mailto:Gediminast@takas.lt)

Noriu susirašinėti su 13-16 metų merginomis.  
Šarūnas, e-mail: [Šarunasl@takas.lt](mailto:Šarunasl@takas.lt)

Parduodu PC-CD:  
Alone in the Dark 2 (originalus) - 10 Lt.  
Flesh Feast - 7 Lt.  
Age of Empires 2 - 10 Lt.  
Commandos Behind Enemy Lines - 10 Lt.  
Railroad Tycoon 2 - 10 Lt.  
Beast and Bumpkins - 10 Lt.  
Strateginį rinkinį (Commandos, East Front2, West Front2, Panzer General2, Offensive, Steel Panther3 ir kt.) - 12 Lt.  
Kreiptis: tel.: 741644, kviesti Andrių.  
[kaukoliukas@takas.lt](mailto:kaukoliukas@takas.lt)

Parduodu PC CD:  
ALIENS VERSUS PREDATOR 18Lt  
Rinkinį "Game world" (Total Anihilation, Man in black,Twisted metal2, Incubation...) 10Lt  
Rinkinį "Ruskyje ygry tom6"(x-

wing vs.tief.phanthom, redneck rampage.nfs2...) 12 Lt  
Vytis, tel.(22) 303150, Vilnius.

Parduodu arba keičiu PC CD:  
"SWAT II"-5 Lt  
"Ruskyje ygry 5'[unreal,army man,incoming,...]-5 Lt  
"Lutšie sport igri 98"-2 Lt  
"TOMB RAIDER II"[rusiška versija]-5 Lt  
"BEASTS & bumpkins"-5 Lt  
"Lutšyje ygry dlia IBM PC"[quake 2,resident evil,men in black,...]-5 Lt  
"System shoch 2"-18 Lt  
"Comanche GOLD"-5 Lt arba 10 Lt  
"Rocky interactive horror show"-5 Lt  
"GRAND THEFT AUTO"-18 Lt  
"JAGGED ALLIANCE"[rusiška versija]-15 Lt  
skambinti 8-218-51729, kviesti Darių arba e-mail:[dariune@plunge.omnitel.net](mailto:dariune@plunge.omnitel.net)

Parduodu PC CD:  
1.Aliens vs. predator (rus.vers.) - 19Lt  
2.Rinkinį "Ruskyje ygry 6" (nfs2,comanche3, redneck rampage,x-wing vs. tief...) - 12 Lt  
3.Rinkinį "game world" (rus.vers.), (Total anihilation,twisted metal2, ncubation,age of epire,men in black...) - 10 Lt  
Vytis, tel.303150, Vilnius  
E-mail: [Vygintas@ktl.mii.lt](mailto:Vygintas@ktl.mii.lt)

Parduodu Sony PlayStation su 2 džioistikais ir 8 diskais  
Kaina - 550 Lt  
Galima keisti į pc  
Rašyti: [tornado5@takas.lt](mailto:tornado5@takas.lt) arba skambinti 8-288 15247

Nebrangiai parduodu 2Mb vaizdo plokštę S3 Trio 64V+.  
Nebrangiai parduodu nespaltvotą adatinį spausdintuvą Epson FX-800.

Del kainos susitarsime.  
Parduodu arba keičiu PC-CD:  
1. Myth 2: Soulblighter  
2. Nfs 3: Final  
3. C&C: Red Alert  
4. Constructor



5. Pro Pilot  
6. Powerslide  
7. Enciklopedija apie kates  
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas.  
Email: [Necro@takas.lt](mailto:Necro@takas.lt)

Parduodu PC CD KINGPIN ir 3 žaidimus viename HALF LIFE, REQUIEM, THIEF.

Vieno CD kaina - 18 Lt.  
Nerijus arba Gintaras tel. Alytuje (8 235) 25663 arba [nerijas@yahoo.com](mailto:nerijas@yahoo.com) Galiu atvežti į Kauną

Perku visus Star Wars žaidimus (ypač senesnius)  
Tel.: 8-22 47 44 86

Apsilankykite <http://m3.casyspace.com/kobis> - jame rasite apie IRC, daugybę svaiginačių nuorodų, karštų "downloadų" ir apie 500 mp3.

Parduodu PC CD su žaidimais po 15Lt:  
DUNGEON KEEPER 2  
JAGGED ALLIANCE 2  
MACHINES  
MECH WARRIOR 3  
WAR ZONE 2100  
NBA 2000  
NEED FOR SPEED 4  
SYSTEM SHOCK 2  
OUTCAST  
SPORTS CARS GT (FORMULA 2000)  
C&C:TIBERIAN SUN ir kiti.  
Tel.:8\*27 722649  
Mob tel.:8 289 24861.

Parduodu Pentium 133, 32RAM, HDD 800MB, 1MB CIR-RUS LOGIC, 14" monitorius, 2xCD-ROM, SB, 3 1/2 Floppy. Kaina apie 1100 Lt.  
Rašyti [rytisi@takas.lt](mailto:rytisi@takas.lt)  
Arba skambinti telefonu (8-26) 215070 (kviesti Rytį).  
Veiksmas vyksta Klaipėdoje.

Parduodu arba keičiu PC CD:  
Gangsters-15 Lt  
Turok 2-15 Lt  
Total anihilation kingdoms-15Lt  
Caesar 3-13 Lt  
Wages of sin-10 Lt  
Trophy buck-10 Lt  
Delta force-13 Lt  
Rainbow six mission pack:eagle watch-10 Lt  
Kingpin-15 Lt  
Railroad tycoon 2 second sentory-10 Lt  
Deers revenge-10 Lt  
Tiberian sun 2 CD 30 Lt  
Viper Racing-15 Lt  
Panevėžys, tel.8-25-57-59-59, mob.8288-58464.  
Skambinti po 19 val., kviesti Mindaugą.  
E-mail:[satamind@takas.lt](mailto:satamind@takas.lt)

Noriu susirašinėti su visais, kas domisi kompiuteriais ir krepšiniu.

E-mail: [satamind@takas.lt](mailto:satamind@takas.lt)

NFS 3 fanai atsiliėpkite!  
Email: [dxo@takas.lt](mailto:dxo@takas.lt)

Pirkčiau NAUJĄ , NENAUDOTĄ, SU GARANTIJA video kortą "Elsa ErazorII Ryva TNT 16mb" .  
Siūlyti kainas . Mokėsiu iki 500 Lt

Parduodu video kortą ATI Xpert@play English98 8mb. 150 Lt. Galima derėtis  
Tik Vilniuje .  
email : [tpx@takas.lt](mailto:tpx@takas.lt)

Parduodu du CD-R po 700 Mb ir 650 Mb. Kaina 16 Lt.  
Kreiptis [Staf@takas.lt](mailto:Staf@takas.lt)

Noriu susirašinėti su 13 - 15 m. merginomis.  
E-mail: [Algis@ziez.ksd.soros.lt](mailto:Algis@ziez.ksd.soros.lt), Algirdas

Keičiu Army men2 į Unreal arba Comandos: behind the enemy lines.Jeigu keisit į Unreal, dar duosiu ir rinkinuką su Tomb raider2, MDK, Duke nukem3D.....  
tel.8 219 59958, kviesti Algį  
e-mail: [briedis20@hotmail.com](mailto:briedis20@hotmail.com)

Parduodu:  
Magic & Mayhem - 20  
Rage of Mages - 20  
FIFA 99 - 20  
FIFA 98 - 15  
Cezar III - 20  
Heroes of Might and Magic (2 CD) - 35  
Civilization: call to power - 20  
Mindaugas, tel. 302814, Vilnius  
e-mail: [naifo@takas.lt](mailto:naifo@takas.lt)

Aplankykite mano puslapį internete: <http://www.is.lt/bulbukas>  
Laukiu įvertinimų: [DarBl@takas.lt](mailto:DarBl@takas.lt)

Pirkčiau PC CD  
KingPin:Life of crime  
[dariune@plunge.omnitel.net](mailto:dariune@plunge.omnitel.net)

Parduodu PC-CD  
Rainbow Six+Pack:EagleWatch 13Lt  
Delta Force 13Lt  
Aliens Versus Predator /Full CD Version/ 2CD 33Lt  
tel.8-21-511575 kviesti Aleksandrą  
E-mail:[valerij.p@takas.lt](mailto:valerij.p@takas.lt)

Skubiai perku INTEL PENTIUM 233 MMX procesorių (gali būti naujas).  
Parduodu procesorių Cyrix 200+ .  
Tel.:8-236-54590 Arnoldas.

Parduodu pc cd:  
C&C Tiberian sun angliška versija,  
C&C Tiberian sun prancūziška versija  
NBA live 99  
heroes III,  
shogo,  
resident evil 2,

quake 2  
DUNE 2000  
gonki so strielboj  
vinipuchas  
magix music creator.  
Visi CD po 16 LT  
Alytus 8-235-25454, kviesti Mantą  
[mancius@alytus.omnitel.net](mailto:mancius@alytus.omnitel.net)

Pirkčiau 32 RAM (operatyviosios atminties) už 100 Lt  
tel.: Alytuje 8-235-25454 kviesti Mantą

Parduodu PC-CD:  
BALDUR'S GATE 5 CD (kopijos) 60 lt,  
UNREAL (originalas) 40 lt.  
tel. (822) 412962 kviesti Antaną  
e-mail: [fantocis@takas.lt](mailto:fantocis@takas.lt)

Klaipėdoje nebrangiai pirsiau 486-ą kompiuterį (su monitoriumi) ir naudotą 8arba16xcd-rom-ą.Siūlykite variantus.  
E-mail: [satori2000@pmail.net](mailto:satori2000@pmail.net)

Parduodu arba mainau į "Red alert 2":  
1 The need for speed 4:high stakes. -20 Lt.  
2 Rinkinį (Delta forses, Rainbow six, Komanda "BRAVO", Hidden & Dangerous.) (rus. versija)-18 Lt. Beavis and Butthead in DO U (rus. versija)-15 Lt.  
3 Spirit warrior (original, popierinė dėžutė)-18lt.  
Tel.: (8-27) 232 354  
Kviesti Gediminą

Parduodu arba keičiu PC-CD:  
1. Dungeon Keeper 2  
2. Myth 2: Soulblighter  
3. Nfs 3: Final  
4. C&C: Red Alert  
5. Constructor  
6. Pro Pilot  
7. Powerslide  
8. Fifa 99  
9. Enciklopedija apie kates  
Tel.: 8 (27) 722136 , Justas.  
Kaunas  
Email: [Necro@takas.lt](mailto:Necro@takas.lt)  
Dėl kainos susitarsim.

Nebrangiai parduodu arba keičiu PC CD. Dėl kainų susitarsim.  
Mindaugas, tel.: (27) 7139351,  
e-mail: [mcioeys@takas.lt](mailto:mcioeys@takas.lt)

Parduodu "Sega Mega Drive II" su keturiom disketėm.  
Kaina - 60 Lt.  
Mindaugas, tel.: (27) 713935,  
e-mail: [mcioeys@takas.lt](mailto:mcioeys@takas.lt)

PARDUODU PC-CD:  
1.Dungeon Keeper 2  
2.NBA Live' 99  
3.NBA Live' 98  
4.NBA Live' 97  
5.Grim Fandango (2 CD)  
6.Little Big Adventure 2  
7.Žaidimų rinkinys (rusiškos vers.) (Theme Hospital , LBA 2 , NBA' 99...)

8.Geriausi žaidimai Naujųjų metų' 97 (M.A.X. , Ace Ventura , NBA Hangtime ...)  
9.Games' 96  
(NBA Live' 96 , 3 Skulls , Madden' 97 ...)  
Dėl kainų susitarsime.  
E-mail:[bigwolf@takas.lt](mailto:bigwolf@takas.lt)  
Tel.:8-22 779702 Skambinti tik vilniėčiams.  
Skambinti nuo 20 val.  
Kviesti Giedrį.

Panevėžyje parduodu naują garso plokštę CREATIVE SoundBlaster PCI 128 ir perku 64MB arba 32MB SDRAM DIMM PC-100.  
Tel.:(8-25)445141  
(Skambinti po 17val.)

Skubiai parduodu:  
3Dfx VooDoo 3 2000 16 MB (PCI jungtis), naujas, kaina 550 Lt (galima derėtis).  
8 236 54590 Kviesti Arnoldą.

Pirkčiau 64 ram. Siūlyti įvairius variantus.  
Tel. 713975 (Kaune )  
email- [Drake@takas.lt](mailto:Drake@takas.lt), Minde.

Parduodu šiuos pc:  
1.heroes 3 rus.versija -16 lt  
2.nba live 99-13  
3.comandos behind the enemy lines-13  
4.worms armagedon-13  
5.creatures2-15  
6.beavis and butthead d.o.u. rus.versija-16  
7.tomb rider3-15  
8.x-com apocalypse3-16  
9.colin mcray rally-16  
10.mortyr-16  
11.age of empires the rise of romes-16  
12.macromedia flash2 rinkinys su trim demo versijomis hidden dangerous,warbirds,mech warrior.Be to ten yra ir labai naudingų programų.-35lt  
13.delta force-13  
14.this means war-10  
15.road to cup 98-13  
16.nhl99-13  
17.half life,requiem angel,thief viename diske,rus.versijos-26  
18.roller coaster tycoon -23  
[panther@progmeta.lt](mailto:panther@progmeta.lt)

Parduodu arba keičiu PC CD:  
Hidden and Dangerous (3D) - 20 Lt  
Croc: Legend of Gobos - 15 Lt  
Streets of Sim City - 15 Lt  
Need for Speed Antologia (NFS, NFS3, NFS+, NFS4 Demo) - 15 Lt  
Age of Empires - 10 Lt  
No Limits! (rinkinys su mašinom) - 15 Lt  
Best Games of PC #1 (lėktuvai) - 10 Lt  
Pirkčiau arba kečiau (angliškas versijas):  
Resident Evil2, May Day, Street Wars, Break Neck, Army Men II  
Kitus strateginius ir žaidimus su ma-



šiom.

Programas – Visual Basic4, Adobe Photoshop5

Tel. (72) 72 41 61 Kviesti Šarūnų.

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation value pack, 3 valdymo pul-tai (vienas jų dual shock), 2 atmin-ties kortelės, 30 kompaktinių dis-kų, Link Cabel, kištukai prisijungi-mui prie užsienietišku ir rusiškų TV. Kaina apie 900 Lt.

Tel. (22) 470700 Skambinti nuo 20 h iki 23 h. Arba mob.tel. (289) 21430. Kviesti Saulių.

Perka:

Grand Theft Auto: London 1969  
Kingpin: Life of Crime

Po 20 Lt

Vilnius, tel.: 619896, Karolis

Parduodu Sony PlayStaion. 2 valdymo pul-tai, 2 Memory Card, 9 DC+Demo CD.

Kaina – 700 Lt.

Tel: (22) 473375 Kviesti Tomą.

Parduodu Sony PlayStation žai-dimus:

1. Final Fantasy 7 – 30 Lt (3 CD US)
2. Die Hard Trilogy – 15 Lt (US)
3. Pandamonium – 15 Lt (US)
4. The Need for Speed 2 – 15 Lt (US)
5. Alien Trilogy – 15 Lt (US)
6. Formula1 – 15 Lt (US)

Tel. (27) 776862 (Kaunas)

Parduodu Sega Mega Drive2. Du Džoistikai, 14 kasečių (Ultimate, Mortal Combat3, Dune2, Be-avis&Butt-head...)

Kaina 250 Lt

Vilnius, tel.: 234159, Vytautas

Parduodu panaudotą Sega Mega Drive 2 kompiuterį su 2 džoistikais ir šias diskėtes:

Zero Tolerance, Jim2, Be-avis&Butt-head, Mortal Combat3, Comix Zone, rinkinį: Dune2, Tiny Toon ir kt; rinkinį: Fifa Soccer 97, Battle Toads ir kt.

Kaina sutartinė. Skambinti tel. (27) 223968. Kviesti Vitalijų. Kau-nas

Parduodu PC CD-R su žaidimais (jie suarchyvuoti WinRAR SFX):

1. Worms2
  2. Half Life (full)
  3. Twisted Metal2
  4. F-16: Multirole Fighter
  5. Carnivores-Dinosaur Hunted
  6. Monster Truck Maddnes 2 (new)
  7. Carmageddon
  8. Comanche 3
  9. Adobe Photoshop 3.5
- CD-R kaina – 25 Lt

Artūras, tel.: (27) 235279

Parduodu PC CD:

Dungeon Keeper2, Street Wars, Heroes3, Allods, Allods2, Baldurs Gate, Falluot2, Age of Empires, Age pf Empires2, Settlers3, NFS3, The-me Hospital (rus.), Warcraft Full An-tology, Warcraft2000, Dune2000, Starcraft, Starcraft Insurrection, Co-mandos1, Dark Colony, Myth, Co-mand and Conquer (originalas+kny-gutė), GTA, Warwind2 (rus.), Mon-ster Truck Madness2, Industry Giant, Tomb Rider2, Rednech Rampage, Duke Nukem 3D – Caribbean, Duke Nukem 3D – Nuclear Winter, World Cup 98, Mortal Combat4, Heart or Darkness, Wrecklin Crew, Thunder Brigade, Comptons World Atlas.

Žurnalo PC ZONE CD: Issue 50, 51, 54, 59 Visi 10 Lt

Vieno CD kaina nuo 10 iki 15 Lt. Galimos derybos ir mainai.

Kreiptis tik vilniečiams.

Tel.: (22) 754596. Kviesti Roką (vakare)

Parduodu PC CD:

1. Kingpin – Life of Crime – 15 Lt
  2. Need for Speed4 – 15 Lt
  3. Dungeon Keeper2 – 15 Lt
  4. Incoming – 10 Lt + 2 de-mo CD
  5. Outcast (2 CD) – 35 Lt
- Kaunas, tel.: (27) 727892  
Kviesti Andrių.

Paruodu:

Pentium 120. 16 Mb Ram, HDD 850 Mb, S 3 Trio 1 Mb video plokš-tė, 15' monitorius, 24xCD ROM, Sound blaster 16, kolonėlės, klavia-tūra, pelė

Kaina apie 1500 Lt

Tel.: (27) 557097

Parduodu Sony Play Station + 2 džoistikus, Memory card, katalogą (kodai ir aprašymai), laidą į rusišką televizorių.

Kaina – 420 Lt

Taip pat televizorių Telefunken (60 cm įstrižainė, skirtą žaisti žaidi-mus su Sony kompiuteriu.

Kaina 120 Lt

Parduodu PlayStation CD:

Egypte (prancūzų versija), Driner, Auto Destruct, Twisted Metal, The-me Hospital, Need for Speed3, NBA in the Zone99, Metal Gear Solid (2 CD), Resident Evil, Resident Evil2 (2 CD), Colin McRae Rally, Grand Theft Auto, Tomb Rider3, Versailles 1685, Syphon Filter, Premier Ma-nager99, NBA Live 98, NBA Live 99, Music.

Vieno CD kaina – 10 Lt

Galimos įvairios pirkimo komp-лектacijos. Dėl kainų galima derėtis. Viskas geram stovyje.

Tel.: (233) 53322, kviesti Artū-rą.

Parduodu naują Sega Mega Drive3 Super Creation kompiuterį su kodų

knygele ir 7 kasetėmis:

Beavis and Butthead, NBA LIVE 98, NBA Jam T.E., Mortal Combat3, Micro Machines, Sonic Pinball, Tek-ken2 vs Virtua Fighter.

Tel.: (27) 723373, kviesti Liną nuo 19 iki 21 val.

Pirksiu PC CD Final Fantasy 7

Tel.: (27) 261736, Dainius

(27) 301790, Eglė

Parduodu PC CD:

Final Fantasy 7 (4 CD)

Unreal

Carmagedon 2

Shogo

Blood 2

Need for Speed 4

Dungeon Keeper 2

Total Anihilation: Kingdoms

Aliens vs Predator

C&C: Tiberian Sun (2 CD) ir kiti

Kaina po 10 Lt

Visus keičiau į Command and Con-quer (2 CD)

Šiauliai, tel.: (21) 430691

Parduodu SPS (naujas, Dual Shock modelis), 1 džoistikas, memory card ir 20 diskų.

Kaina 600 Lt

Tel.: (27) 241938

Pirksiu PC CD:

Gangsters: Organized Crime

Pizza Syndicate

Tel.: (235) 71501, kviesti Darių.

Paruodu:

3D akseleratorių su 4 Mb. Kaina – 180 Lt

Parduodu PC CD:

Mechwarior3, Turok2, Comman-dos, Beavis and Butt-Head Dou, Tres-passer, Neverhood, Evolution, X-Com Interceptor, F-22 Raptor, X-Wing Alliance, Grand Thef Auto 1,2, Sanitarium, Postal, Grand Tourings, Actua Soccer2.

Vieno CD kaina 15-20 Lt

Tel.: (25) 437055, kviesti Joną. Panevėžys.

Paruodu PC CD:

Rinkinį "Sbornik gonok" (NFS3, Carmageddon2, Test Drive5...) – 18 Lt

Rinkinį "Super gonki 99" (GTA, GTA: London, Tank Racer, Midtown Madness, Toca2, V-Rally, Sports Car GT..)

F-16 Fighting Falcon – 13 Lt

PC Collection Sport Games – 15 Lt

NBA Live – 15 Lt

Midtown Madness – 10 Lt

Cearas 3 – 10 Lt

Imperialism – 10 Lt

Test Drive 4 – 10 Lt

Arba 2, 3, 4, 5 keičiu į NFS4, Co-lin McRae Rally, Interstate 76, He-rous 3.

Skambinti nuo 14 iki 21 val.

Tel.: (22) 761694, kviesti Andrių.

Parduodu SPS kompiuterį. Yra 3

džoistikai, 2 atminties kortos, 2 katalogai, 80 kompaktinių diskų.

Kaina 800 Lt

Alytus, tel.: (35) 43495, kviesti Remigijų.

Gal kas nors galėtų atsiųsti gru-pių MINISTRY ir/ar RAM-MSTEIN dainų MP3 formatu. Siųsti adresu: [Audrius@zirm.vno.soros.lt](mailto:Audrius@zirm.vno.soros.lt).

Pirkčiau žaidimą X-GAMES PRO BOARDER . Duosiu 15 lt arba 10 lt ir CD EXTREME WIN-TER SPORTS .

Tik VILNIUJ.

[tpx@takas.lt](mailto:tpx@takas.lt)

Susikūrė nauja osf serverio kon-ferencija žaidimai\_quake!!

Junkitės visi, kas žaidžia QUA-KE žaidimą.

Jungimosi taisyklės: Rašyti E-Mail...

Kam: [serv@osf.lt](mailto:serv@osf.lt)

subject: Pac laiskas: subscirbe žaidimai\_quake

Jei iškilo kokių problemų, rašy-kite adresu:

[foxas@bigfoot.com](mailto:foxas@bigfoot.com)

Parduodu įvairius naujausius PC CD, pasirinkimas stulbinantis. Vil-nius.

[Naujausi.PC.CD@takas.lt](mailto:Naujausi.PC.CD@takas.lt)

Parduodu naujausius CD

e-mail [memo@takas.lt](mailto:memo@takas.lt)

Pigiaai parduodu PC CD Panevė-žyje.

email : [sauber@takas.lt](mailto:sauber@takas.lt)

Tel.: 8 25 44 22 84

Galiu atsiųsti sąrašą.

Parduodamos naujos kompiute-rių detalės: video kortos, kieti dis-kai, pagrindinės plokštės, atmin-tis, monitoriai... Galima surinkti kompiuterį pagal Jūsų norimą kon-figūraciją.Garantija 3 metai.

Tel.: (8-291) 46488 n., 52218 d., el.paštas:[pakruojis@takas.lt](mailto:pakruojis@takas.lt) Mariui

Nebrangiai parduodu PC-CD

1. Kingpin : Life Of Crime 15 Lt

2. Mortyr 15 Lt

3. Mech Warrior 3 15 Lt

4. Need For Speed 4 15 Lt

5. Dungeon Keeper 2 15 Lt

6. Half Life 12 Lt

7. Commandos Beyond The Call Of Duty 15 Lt

8. Creatures 2 Deluxe 15 Lt

9. Midtown Madness 15 Lt

10. Dune 2000 10 Lt

Daugiau CD adresu - cdsho-pas.8m.com

Tel (8-22) 330426

e-mail [Tupikas@takas.lt](mailto:Tupikas@takas.lt)

Žurnale nemokamai spausdinami tik asmeniniai nekomerciniai skelbimai, dėl komercinio pobūdžio skelbimų kreiptis į redakciją.





**Ar jums kada nors teko girdėti Kevino Mitniko (Kevin Mitnick) vardą? Nejaugi ne?! Tuomet jums pats laikas susipažinti su gyva kompiuterinio pasaulio legenda. Apie Keviną yra parašyta dešimtys knygų bei įvairių straipsnių. Šimtai žurnalistų ir kompiuterinių apžvalgininkų neriasi iš kailio, mėgindami suvokti ar paaiškinti jo veiksmų motyvus.**

**– Kas gi jis, tasai Kevinas Mitnikas?**

**– Ogi hakeris!**

Kompiuterinės eros pradžioje hakeriais būdavo vadinami aukščiausios klasės programuotojai, mokantys rasti neįprastus sprendimus. Įsilaužimas į kompiuterinę sistemą – vienas iš tų sudėtingų uždavinių, kurių sprendimui buvo reikalingas platus žinių bagažas bei aštirus protas. Kuriamose operacinėse sistemose hakeriai ieškodavo galimų „skylių“. Tokie jų bandymai gali būti traktuojami kaip paprasčiausias mokslinis eksperimentas. Hakerių veiksmų planuose niekuomet nebuvo punkto, leidžiančio pažeisti atakuojamą kompiuterį arba panaudoti įsilaužimą asmeninio pasipelnymo tikslais. Daugybė universitetų studentų taip buvo tuo susidomėję, jog, „palaidoję“ mokslus, dieną naktį praleisdavo prie savo „darbo įrankio“. Daugumai tai tebuvo hobi, tačiau kai kuriems – tikras narkotikas. Kevinas Mitnikas – žymiausias mūsų laikų hakeris. Savo veiksmais jis pakeitė daugelio žmonių požiūrį į kompiuterius bei laikmetį, kuriame gyvename.

### **Pradžių pradžia. Frykingas...**

Taigi Kevinas Mitnikas gimė 1964 metais šeimoje, kurioje apie kompiuterius buvo žinota tiek pat, kiek kokios nors neišsivysčiusios Afrikos šalies (a la Somalis) gyventojai yra sukaupę žinių apie Marsą. Kai jam buvo treji metukai, jo tėvai išsiskyrė. Kevinas liko su motina, kuri labiau domėjosi vyrais negu sūnaus auklėjimu. Savo ruožtu tėvas subūrė naują šeimą ir apie sūnaus egzistavimą prisimindavo gana retai. Kevinas – storas bei gana nerangus jaunuolis – buvo nuolatinis bendraamžių pajuokos ir patyčių

objektas. Be to, jie su motina dažnai keisdavo savo gyvenamąją vietą. Tad jis turėjo itin mažai draugų ir jau nuo vaikystės buvo praręs prie telefoninių pokalbių su visiškai nepažįstamais žmonėmis.

Mokykloje jaunuolis nepaprastai susidomėjo kompiuteriais. Netrukus jam pavyko įsilaužti į mokyklos kompiuterinę sistemą ir prisijungti prie pagrindinio apskrities mokyklų valdybos kompiuterio. Mokyklos jis taip ir nebaigė, tačiau jo aistra kompiuteriams ir tinklams neišblėso. Taip Kevinas pagaliau atrado sritį, kuri jam buvo be galo įdomi ir kurioje jis galėjo tapti geriausiu.

Pasitelkęs paprasčiausią terminalą, jis išsiskverbavo į galingiausius kompiuterius, kuriuos nuo jo skyrė tūkstančiai kilometrų. Jaunuolis be jokio aukštesniojo išsilavinimo užsibrėžė sau iš pirmo žvilgsnio neįvykdomą tikslą – tapti kibernetinės erdvės karaliumi. Skirtingai nuo žmonių, kurie nuleidžia rankas taip savo ir nepasiekę, Kevinas nutarė eiti iki galo ir savo idėjų neišsižadėti. Sena išmintis byloja, jog kas ieško – tas visada randa, tad jaunas užsispyrėlis augdamas sėmėsi žinių bei patirties, kol galiausiai pavertė savo vardą žodžio hakeris sinonimu. Bet apie viską iš eilės...

Jau palikęs mokyklą, Kevinas turėjo gana daug žinių apie kompiuterius bei telefoninius tinklus. Tačiau, norint tapti geriausiu, to buvo negana. Todėl būsimasis hakeris Nr. 1, „užsimaskavęs“ ekskursantu, nuolat lankydavosi telefonų kompanijose, kur sėmdavosi informacijos apie tinklus bei jų veikimo



principus. Skaitė daug jų dominuosios literatūros – ypatingai pamėgo specialų kompiuteristams skirtą laikraštį „TAR“.

Tuo metu Mitnikas jau galėjo pasigirti fotografine atmintimi bei išskirtiniu darbštumu. Kaip ir daugelis to meto kompiuteristų, jis susidomėjo frykingu (*phreaking*). Frykingu vadinamas sugėbėjimas „nemokamai“ naudotis telefono paslaugomis. Keletas išminčių sukonstravo nedidelius prietaisukus, vėliau žinomus „mėlynųjų dėžučių“ pavadinimu, ir jų pagalba skambino į bet kurią pasaulio šalį, nemokėdami už skambutį nė surūdijusio skatiko. Dėžutės spalva ypatingos reikšmės neturėjo (bet kažkodėl liaudyje prigijo būtent šis pavadinimas), svarbiausia, kad ji skleidė atitinkamo dažnio garsą, kuris ir atjungdavo apsaugos sistemą.

Dėl tokių chuliganų veiksmų labiausiai kentėjo telefonų kompanijos, kurių nuostoliai buvo skaičiuojami milijonais. Tad nenuostabu, kad jos nenorėjo taikstyti su esama padėtimi – įvairiose tinklų vietose buvo įdiegti specialūs įrenginiai, gebantys atsekti pažeidėjus. Šių prietaisų pagalba nemaža šių „visuomenės priešų“ dalis buvo sučiupta ir nubausta vienokiomis ar kitokiomis baudomis. Bet likę laisvėje frykeriai sugalvojo naujų įsilaužimo metodų, ir žaidimas tęsėsi...

### Socialinė inžinerija. Telefoniniai pokštai...

Netrukus Kevinas tapo vienu apsukriausių Los Andželo frykerių. Apie telefonus jis žinojo labai daug, kur kas daugiau negu vidutinis telefonų kompanijos tarnautojas, ir norėjo žinoti dar daugiau. Jis turėjo kelis reikiamos informacijos gavimo variantus. Pats paprasčiausias ir veiksmingiausias – pasiknisti telefonų kompanijos šiukšlių konteineriuose, ieškant įvairiausių, iš pirmo žvilgsnio beveikių knygų, brošiūrų ar kitokių užrašų. Kartkartėmis tarp kitų šiukšlių pasitaikydavo slaptažodžių, telefonų ar kitos Kevinui reikalingos informacijos. Visus radinius jis kruopščiai bei stropiai rinkdavo savo namuose. Kito būdo taip pat negalima pavadinti ypatingai sudėtingu. Nepaisant savo amžiaus, Kevinas turėjo malonų bei pakankamai „suaugusių“ (subrendusių) balsą. Jei jam reikėjo iš žmogaus išgauti kažkokios informacijos, jis tiesiog jam skambindavo ir apsimėdavo techniku, viršininku, policininku, žodžiu, bet kuo. Tokių pokalbių techniką Kevinas naudojo nuo pat ankstyvos jaunystės, tad šį „meną“ jis buvo įvaldęs iki menkiausių smulkmenų.

Pavyzdžiui, kartą jam vidury nakties iš saldaus miego pavyko prikelti žmogų ir priversti vargšėlį pravažiuoti 15 mylių vien tik tam, kad įjungtų Mitnikui reikalingą kompiuterinį terminalą. Hakerių tarpe tai buvo vadinama „socialinė inžinerija“. Šios srities meistre buvo Siuzana Sanders, taip pat priklausiusi frykerių kompanijai. Kartą, kambaryje, kuriame buvo tik telefonas bei kompiuteris, naudodamasi tik visiems prieinama telefonų knyga, ji sužinojo, kas yra atsakingas už karinės kompiuterinės sistemos saugumą. Toliau, nesukeldama jokio įtarimo, ji sužinojo viršininko telefono numerį. Apsimetusi sekretore ji tarėsi boso pavedimu paskambino vienam iš jo pavaldinių ir pareikalavo nedelsiant jai paaiškinti, kodėl šefas negali įsigauti į sistemą. Po kelių minučių Siuzana jau lindėjo joje. Hakeriai žinojo, jog silpniausia sistemos grandis yra žmogus, ir puikiai tuo naudojos.

Frykerių tarpe Kevinas atrado draugų ir bendraminčių. Artimiausio draugo vardas buvo Rosko. Jis buvo puikus programuotojas ir, be kita ko, – tikras lyderis. Nors jau dabar Kevinas buvo įgijęs daugiau žinių negu jų turėjo Rosko, bet Mitnikui vis dėlto patiko su juo bendradarbiauti. Siuzana Sanders, ta, kuri puikiai mokėdavo užkalbėti dantis telefonu, buvo iki ausų įsimylėjusi Rosko. Vos tik susipažinę, Kevinas ir Siuzana vienas kitam labai nepatiko. Jis laikė ją nereikalinga, o ji savo ruožtu pavydėjo jam jo draugystės su Rosko. Kiek vėliau, kai prie jų prisidėjo Stivenas Roudzas, geras telefoninių daikčių žinovas, trio virto kvartetu. Štai taip, 1980 metais, kibernetinėje erdvėje gimė nauja jėga, kurios sulaukyti nebegalėjo jokios, net pačios geriausios ir moderniausios apsaugos sistemos.

Kartą jie pakeitė telefono, kuriuo žmonės pranešinėjo apie pamestas kreditines korteles, numerį savuoju, ir ramiausiai atsakinėjo į „klientų“ skambučių. Gaudami tokiu būdu kortelių numerius, hakeriai galėjo jais naudotis tol, kol telefonų kompanijos nepateikdavo nieko nesuprantantiems klientams milžiniškų sąskaitų. Tačiau Rosko grupę domino anaipol ne pinigai. Jie suvokė savo žinių svarbą bei slaptumą. Jie jautėsi pamaloninti, kad gali pridaryti didelių nemalonių suaugusiems. Grupės nariai jautėsi esą pranašesni už kitus, nes visos įsivaizduojamos durys buvo jiems (ir tik jiems) plačiai atvertos. Jie tebuvo maži, aplinkiniams nesvarbūs berniukai bei mergaitės, kurie labai norėjo, kad pasaulis apie juos išgirstų. O pinigai galėjo tik suteršti tokį nuostabų mitą apie savotiškus 20-ojo amžiaus „robinus hu-

dus“. Todėl nei Kevinas, nei Rosko pinigų nesiekė.

Kai kuriuos jų veiksmus kitaip negu vaikų žaidimais nepavadinsi. Kartą jie sukeitė informacinės tarnybos telefono numerį su savuoju ir kvaršino skambinantiesiems galvas. „O šis žmogus baltodis ar juodaodis? Suprantate, mes turime du skirtingus žinytus, kuriuose gyventojai suskirstyti pagal odos spalvą“. Arba: „Rašykite numerį: aštuoni-septyni-penki-nulis su puse. Beje, ar žinote, kaip surinkti pusę?“.

### Kompiuteriniai tinklai. Pirmasis areštas...

Kitas tuometinius hakerius labai dominęs dalykas buvo kompiuteriniai tinklai. Kai kurių to meto sistemų apsauga buvo ypatingai silpna, o tai leisdavo hakeriams įminėtas sistemas įsiskverbti nepastebėtiems. Kartą kompanijos *U.S. Leasing* administratorius, Džonas Viplas, pastebėjo, jog visi jo prižiūrimi kompiuteriai dirba žymiai lėčiau negu ankščiau. Kiek vėliau minėta kompanija susilaukė asmens, prisistačiusio firmos DEC techniku, skambučio. Jis pareiškė norįs pataisyti sistemos „negalavimą“ ir paprašė įėjimo į sistemą slaptažodžio. Budintis su neslepjamu džiaugsmu jį jam „išdavė“. Tačiau ryte nebuvo pastebėta jokio kompiuterių būklės pagerėjimo. Buvo atliktas tyrimas, kurio metu paaiškėjo, jog iš firmos DEC niekas neskambino, ir pas juos apskritai niekada nėra dirbęs žmogus tokia pavarde.

Džonas Viplas pakeitė visus sistemos slaptažodžius ir laukė, kol įsibrovėliai imsis ryžtingesnių veiksmų. Netrukus jiems buvo paskambinta dar kartą, tik šįsyk jokios informacijos skambinantysis negavo. Kitą rytą administratorius pastebėjo, jog vienas iš printerių atspausdino visą ruloną įvairių keiksmažodžių. Tik tada Viplas suprato, kad turi reikalų su hakeriais.

Jis pamėgino juos susekti, tačiau tai pasirodė esąs neįtikėtina sudėtingas uždavinys. Bandytas nustatyti skambinusių numerį, kaip, beje, ir visi kiti, baigėsi eiline Džono nesėkme, nes skambutis „praskrodė“ iškart kelias sistemas. Džonas paskambino kolegoms, dirbusiems kitose kompanijose, kurios taip pat naudojosi DEC kompiuteriais ir nustatė, kad vos ne kiekvienoje jų būta neteisėto prisijungimo atvejų. Tačiau dauguma šių kompanijų minėtų faktų į viešumą kelti nenorėjo, nes negrįžtamai prarastų klientų pasitikėjimą. Neslėpdamas apmaudo, Viplas nusprendė, jog šio reikalo jam niekada nepavyks išnarplioti ir galutinai nuleido rankas. O tuo metu



„išdykėlių“ gauja jau rinkosi naują „auką“ – šį kartą jų taikiniu tapo kompanijos *Pacific Bell* sistema COSMOS, turinti didžiulę telefonų kompanijos duomenų bazę.

Šiam tikslui Kevinui ir Rosko buvo reikalingi patikimi slaptažodžiai. Knisimasis po COSMOS centro šiukšlių kontenerius buvo nevaisingas, tad, neturėdami kitos išeities, jie suplanavo itin rizikingą bei pavojingą žingsnį – patekti į centro vidų. Kevinas prisistatė kompanijos darbuotoju, kuriam buvo patikėta nedelsiant apžiūrėti pastatą. Rosko ir Marką Rosą jis pavadino savo pavaldiniais. Budėjęs vyrukas prarijo kabliuką ir, net nepaprašęs pateikti pažymėjimų, įsileido juos vidun. Po poros valandų „lankytojai“ pasišalinę, kartu su savimi „pašalinę“ iš kompanijos turto aprašų kelis tuzinus įvairiausių knygų, krūvą COSMOS dokumentacijos ir dar visokių popiergalių. „Akylasis“ sargas juos išleido, vėlgi neuždavęs nei vieno klausimo. Matyt, jis nebuvo informuotas, kad gyvena naujajame amžiuje, kuriame viskas yra nauja, netgi vagys. Ryte administratorius pastebėjo, kad trūksta kelių kompanijai labai svarbių COSMOS dokumentacijos tomų. Tuoj pat buvo iškviesta policija, kuri nedelsiant pradėjo tyrimą.

Šį darbą policijai žymiai palengvino nelaboji Siuzana Sanders. Po to, kai Rosko ją metė, ji tik ir ieškojo tinkamos progos jam atkeršyti. Taip buvo išaiškinti ir vaikinių pokštai su *U.S. Leasing* – Džonas Viplas buvo maloniai nustebintas, sužinojęs, kad jį terorizavę hakeriai sučiupė. Rosko ir Markas Rosas atsidūrė už grotų (nors ir neilgam), o Kevinas, kaip nepilnametis, buvo nuteistas lygtinai.

### Kondoras ir Sakalas. „Sunkiųjų“ paauglių kalėjimas...

Ši bausmė neprivertė Keviną atsakyti savo hobi. Netekęs senųjų draugų, jis tuoj pat susirado naujų. Jis susipažino su Leniu De-Čiko, apie kurį jau sklido legendos: dar besimokydamas vidurinėje, jis pakartojė Keviną „žygdarbi“ ir prisijungė prie apskrities mokyklų valdybos pagrindinio kompiuterio. Tuo metu Kevinas dar neturėjo nuosavo kompiuterio, ir savo nešvariems darbeliams bičiuliai naudojo radio parduotuvėse buvusius terminalus. Kevinas įkalbėdavo parduotuvės menedžerį, kad šis leistų jiems pasilikti iki vėlumos. Tačiau vėliau komanda atrado naują „ryšio gavimo“ metodą. Pasinaudoję tuo, kad į netoliese esantį Pietų Kalifornijos universitetą galejo įeiti ir išeiti kas panorėjęs, du avantiūristai nepastebimai įsėlinda-

vo į kompiuterių klasę. Šis drąsus žingsnis buvo panašus į Keviną mėgstamiausios firmos „Trys kondoro dienos“ herojaus veiksmus. Lenis gi save vadino Sakalu. Toks buvo herojaus iš filmo „Sakalas ir sniego žmogus“ slapyvardis. Pastarasis veikėjas perdavinėjo rusų žvalgybai informaciją iš palydovinio tinklo TRV.

Žaidimas tęsėsi. Neužilgo jie jau žinojo kiekvieno klasėje dirbančio žmogaus slaptažodį. Viskas ėjosi itin sviestu patepta, kol kartą sistemos administratorius Markas Braunas pastebėjo, jog kažkas naudoja sistemos išteklius, pricinamais tik administratoriams. Jis ėmėsi savarankiškai narplioti šį reikalą ir nustatė, kad prisijungiamo būdavo už universiteto ribų. Netrukus pažeidėjai „prisikasė“ iki elektroninio pašto, ir administratorius nutarė imtis kardinalių veiksmų. Laikydamas save hakeriu (senąja šio žodžio prasme), Braunas ėmė sekti įsirovėlį. Į pagalbą jis pasitelkė savo kolegą Džoną Solomoną, taip pat anksčiau išdykavusį su frykingu. Jie šiek tiek apribojo pažeidėjo teises, tokiu būdu pastūmėdami jį imtis ryžtingesnių veiksmų. Ir vieną gražią dieną Solomonas pastebėjo, kad pažeidėjas vėl prisijungė prie sistemos – šį kartą iš tos pačios laboratorijos, kurioje jis, Solomonas, tuo metu jo, pažeidėjo, ir tykojo.

Apėjęs visus kompiuterius, prie vieno iš jų Solomonas pastebėjo storoką vaiką, besiknisantį popierių krūvoje. Šalia sėdėjo draugelis, visai dar vaikas. Solomonas atpažino Mitniką. Apsauga perdavė juos policijai. Po šių pokštų Kevinas pakeitė savo gyvenamąją vietą. Dabar laiškai jam eidavo adresu – „Holtono“ sunkiai auklėjamų paauglių kalėjimas. Sąlygos šioje ugdymo įstaigoje buvo tikrai sunkios: kalinių branduolį sudarė chuliganai bei nuteistieji už kitus „sunkius“ nusikaltimus. Kevinas čia buvo vienintelis, „stumiantis“ laiką už kompiuterinius „juokelius“.

Kalėjime Kevinas nešvaistė laiką veltui. Jis parašė programą, liečiančią nuteistųjų bylų peržiūrą, taip pat padėjo policijai parengti mokomąją medžiagą apie kompiuterinių sistemų apsaugos būdus. Už šią pagalbą, neatsėdėjęs viso jam skirto laiko, 1983 metais Kevinas buvo paleistas. Tačiau net kalėjimas nesumažino jo noro bei pasiryžimo tęsti savo darbelius. Hakingas jam tapo narkotiku, liga, neišgydomu virusu. Jis sugalvodavo sau įvairiausias užduotis, išspręsdavo jas ir tuoj pat imdavosi kitų, dar sudėtingesnių ir pavojingesnių.

### Pradingimas. Hakingas lyg narkotikas...

Pasinaudojęs savo pažintimis, Kevinas įsidarbino firmoje „Videoterapija“, kurioje užsiėmė popierizmu. Tačiau jį

laikęs pavadėlis eilinį kartą nutrūko, ir Mitnikas vėl pradėjo „skęsti“ hakinge. Drauge su Stivenu Roudzu jis išdykavo su kreditinėmis kortelėmis. Šį kartą nuo kalėjimo jį išgelbėjo vienas jo pokštų. Kartą, paskambinęs policijai bei apsimeitęs detektyvu, Kevinas užtikino orderį savo areštui. Ir Mitnikas pradingo. Sklido gandai, kad jis emigravo į Izraelį. O iš tiesų jis pakeitė gyvenamąją vietą ir gyveno su padirbtais dokumentais, laukdamas kol pasibaigs orderio galiojimo laikas. 1985 metais, „išėjęs“ iš pogrindžio, Kevinas susirado Lenį. Dažniausiai jie pigiame motelyje nuomodavosi kambarį su telefonu ir užsiimdavo naktimis savo „reikaliukais“.

Suvokdamas, kad hakingas jam jau virto manija ir kad jis yra žmogus be ateities, Kevinas įstoja į „Los Andželo kompiuterių centrą“. Ten jis susipažino su Boni Vitelo ir pakvietė ją pietų. Jie pradėjo susitikinėti. Norėdamas jai patikti, Kevinas ėmėsi ryžtingai numetinėti svorį, o po kurio laiko jai pasipiršo. Tai buvo jo mėginimas pradėti normalų dorą, įstatymus gerbiančio piliečio gyvenimą. Bet, kaip ir anksčiau, neramioji jo prigimtis nugalėjo, ir Kevinas vėl „nutrūko“. Šį kartą jis mėgino nukopijuoti operacinę sistemą XENIX iš *Santa Cruz Operation Systems*. Ir... eilinė nesėkmė. Tinklo administratoriui visiškai atsitiktinai pavyko nustatyti telefono numerį, o tada jau ir adresą, kuriuo kartu su Boni gyveno Kevinas. Išvengti bausmės jam pavyko tik išdavus kelias savo paslaptis bei papasakojus, kaip jis įsigavo į SCO.

Nepaisant visų nesklandumų, Kevinas ir Boni susituokė. Boni tikėjosi, kad sugebės neutralizuoti vyro polinkį į hakingą. Deja, to padaryti jai nepavyko. Kevinas ją apgaudinėjo, užsiimdamas hakingu su Leniu. Kai Boni jam skambindavo, Mitnikas aiškindavosi, kad užtrunka dėl skubaus darbo mokomajame centre, ar tūkstančių kitų priežasčių.

Nepaisant visko, Kevinas norėjo susirasti idomų darbą. Jis mėgino įsidarbinti *Security Pacific* banke. Tačiau sužinoję apie jo praeitį darbdaviai buvo šokiuti, ir darbo Kevinas negavo. Savo pasipiktinimą jis išreiškė savaip: po kelių dienų vienas laikraštis gavo pranešimą lyg ir iš minėto banko, kad neva tasai bankas patyrė 400 milijonų dolerių nuostolių. Jei ši informacija patektų į spaudą, bankas netektų kur kas didesnės negu 400 milijonai sumos.

### Darbo imasi FTB. Judas...

1988-ųjų vasarą Kevinas su Leniu perrašinėjo kompanijos *Digital* sistemos VMS bazinį kodą. Nors kompanija ir konstatavo įsilaužimo faktą, nusikaltė-



liai taip gerai "saugojosi", jog prieš juos nebuvo rasta jokių įkalčių.

Tačiau Leniui pamažu ėmė nusibosti toks gyvenimo būdas. Jis turėjo darbą, kuriuo buvo visiškai patenkintas, ir nenorėjo jo netekti. Tada Kevinas pradėjo Leniui grasinti bei visaip jį bauginti. Įkirusis Mitnikas paskambino į jo firmą, ir prisistatęs mokesčių inspektoriumi, apkaltino "draugą" sukčiavimu. Draugystė netruko iširti. Kevinas virto nervingu, neadekvačiai reaguojančiu į aplinkinius žmogumi, susierzinančiu dėl menkiausių smulkmenos, visas naktis praleidžiančiu prie kompiuterio ekrano.

Lenis įtemplai galvojo, kaip jis galėtų atsikratyti Kevinio. Apsvarstęs visus variantus, nutarė jį įduoti. Vienu šūviu jis ketino nušauti du žuikius: atsikratyti "bičiulio" ir išvengti kaltinimo dėl hakingo. Jis veikė kaip tikras Judas. Naktį į pastatą, kuriame buvo įsikūrusi jo ir Mitniko "virtuvė", atvedė būrį FTB pareigūnų. Lenis turėjo diržą, prie kurio buvo pritvirtintas mikrofonas, kad pareigūnai galėtų įrašyti jų pokalbį. Vėliau pasklido legenda, kad Lenis pardavė Keviną dėl pralaimėtų jam 120 dolerių (ar tai nekelia asociacijų su 30-čia sidabrinii iš Biblijos?). Bet Kevinas nebuvo nei Jėzus, nei Robinas Hudas, jis buvo berniukas, kuris taip pasinėrė į savo žaidimą, jog žaidimas jį prarijo. Šis žaidimas, lyg narkotikas, apnuodijo Kevinui smegenis, ir šis jau nei dienos nebegalėjo fiziškai išgyventi be kompiuterių, tinklų, įsilaužimų...

### Vėl į pagrindį...

Kilo skandalas. Apie Mitniko bylą rašė laikraščiai. Federaliniai organai buvo šokiruoti to fakto, jog jaunas žmogus be jokio aukštojo išsilavinimo sugebėjo pralaužti telefoninę sistemą, atjunginėti didelių bei rimtų kompanijų kompiuterius ir sužinoti karines paslaptis. Valdžia pripažino savo bejėgiškumą prieš tokį nusikaltėlių tipą. Jei Kevinas būtų dirbęs prieš žvalgybai arba kokiai nors teroristinei organizacijai, pasėkmės galėtų būti daug liūdnės. Pasaulis sužinojo, jog bet kioje kompiuterinėje sistemoje galima rasti spragų – tereikia trupučio noro bei užsispyrimo.

Teisėjas be jokio pasigailėjimo pasiuntė Mitniką į kalėjimą. Lenis gi atsipirko penkerių metų bandomuoju laikotarpiu, 750 visuomeninio darbo valandų bei 12000 dolerių kompensacija *Digital*. Vėliau jam pavyko gauti programuotojo darbą vienoje nedidelėje firmoje.

Atsėdėjęs metus kalėjime, Kevinas buvo įrašytas į psichoterapijos kursą pagal anoniminių alkoholikų programą. Viena iš išankstinio paleidimo sąlygų bu-

vo reikalavimas neliesti kompiuterio bei modemo. Bet ir tai neprivertė Keviną apsigalvoti. Po kurio laiko jis ir vėl "nutrūko".

Šį kartą jis vykdė dar sudėtingesnius uždavinius ir tai neliko nepastebėta. Kevinas buvo įtariamasis įsilaužimu į transporto departamento, kariuomenės bei FTB kompiuterines sistemas. Tačiau šį kartą Mitnikas jau buvo daug ko pasimokęs, tapo dar gudresnis bei sutesnis ir pabėgo ankščiau negu jį pričiupo. Nepaisant įtemptos paieškos, nuo 1992 iki 1994 metų apie jį nieko nebuvo girdėti, kol iš kompanijos Motorola nebuvo pavogta už palydovinio ryšio kontrolę atsakinga programinė įranga. Prisiminusi ypatingą Kevinio aistrą mobiliems telefonams, FTB nedelsiant pradėjo eilines Mitniko gaudynes. Jį beveik pavyko pagauti Sietle, kur iš vienos kompanijos jis pavogė mobiliųjų telefonų serijinius numerius. Tačiau Kevinas klausėsi būrio, turėjusio jį suimti, pokalbių ir vėl paspruko. Tuo metu jis dirbo vietinėje ligoninėje.

### Titanų dvikova. Įkalinimas...

Niekas negalėjo net pagalvoti, kad nedidelės ligoninės kompiuterių technikas yra žymiausias pasaulio hakeris. Jis buvo tylus ir darbštus. Bet kad patvirtintų savo, kaip "hakingo karaliaus", titulą, jis stojo į kovą su lygiu varžovu – geriausiu informacijos apsaugos specialistu Cutomu Šimomūra. Per Kalėdas, kol pastarasis slidinėjo kažkur kalnuose, Kevinas įsilaužė į jo namų kompiuterį ir persirašė sau kelis asmeninius failus. Įdiegtos apsaugos sistemos dėka ši ataka buvo pastebėta ir Cutomu privalėjo nedelsiant grįžti namo. Antruoju Mitniko žingsniu buvo elektroninė balso žinutė, kurioje Kevinas atvirai šaipėsi iš geriausio pasaulyje apsaugos sistemų žinovo. Šimomūra priėmė iššūkį ir pradėjo Mitniko paiešką.

Buvo paskelbta žmogaus medžioklė. Šimomūra nuolat atsekdamas tas kibernetinės erdvės vietas, iš kur Kevinas prisijunginėdavo. Buvo nustatyta, kad jis gan dažnai naudoja viešuosius terminalus, bet tikslios jo buvimo vietos nustatyti niekaip nepavykdavo. Netrukus pavyko susiaurinti paieškos regioną: Pietų Karolinoje esantis Raleiho miestelis. FTB ir Šimomūra patruliavo rajoną, mėgindami susekti skambučius iš mobilaus ryšio telefonų. Operacija buvo laikoma griežčiausioje paslapyje, visos pareigūnų racijos bei kitos ryšio priemonės buvo išjungtos. Galiausiai vasario 15-osios naktį federaliniai agentai pasibeldė į namo, kuriame kita pavarde gyveno Mit-

nikas, duris.

Keviną cilinį kartą pasiuntė už groty, kur jis tebesėdė iki šiol. Valdžia yra taip įbauginta vyruko sugebėjimų, jog bijo išleisti jį į laisvę. Greičiausiai jie prisibijo, jog kitą kartą jo jau gali nebepagauti. nežinia kokio masto bus nauja Kevinio užsibrėžta užduotis, žinoma, jei jis dar kada nors išvys saulės šviesą.

Iš Cutomu Šimomūros, neutralizavusio geriausią visų laikų hakerį, spauda padarė tikrą Holivudo herojų. Apie Kevinio medžioklę buvo parašyta knyga "Takedown", nufilmuotas filmas bei sukurta Interneto svetainė (<http://takedown.com>).

Visi supranta, jog kalėjimas vargiai pakeis Keviną. Jis taip ir nepripažino savęs kaltu nei pagal vieną kaltintojų pateiktą punktą. Kevinas tiesiog žaidė savo žaidimą, kuriame jam sekdavosi daug geriau negu daugumai kitų. Jis niekam nelinkėjo nieko bloga. Kalėjime jam ne pyragai. Sąlygos prastos, o svarbiausia – Mitnikas visiškai izoliuotas nuo kompiuterio bei telefono. Įkalinimo įstaigos vadovybė atmetė netgi advokato prašymą leisti perskaityti Kevinui tyrimo medžiagas iš nešiojamo kompiuterio be modemo. Mitniko bijo, labai bijo.

O hakeriai paverė Mitniką savo dievačiu. Internetu atidaryta speciali svetainė (<http://www.kevinmitnick.com/home.html>), kurioje galima rasti daugybę faktų apie jo gyvenimą, pasirašyti po laiškų su reikalavimu paleisti "nekalną". Taip pat galite parašyti Kevinui laišką ([kmitnick@2600.com](mailto:kmitnick@2600.com)), kuris bus atspausdintas ir perduotas Mitnikui į kalėjimą.

Visa hakerių bendruomenė kovoja už stabo paleidimą. Ne taip seniai jie įsilaužė į *Yahoo!* svetainę (<http://www.yahoo.com>) ir pagrindiniame puslapyje paliko pranešimą, kad tinkle aktyvuota loginė bomba, kuri turėjo sprogti per 1998 m. Kalėdas, jei iki to laiko Kevinas nebus paleistas į laisvę. Prieš kelis mėnesius panašiai nukentėjo *id software* (<http://www.idsoftware.com>) svetainė.

Kevinio Mitniko istorija dar nebaigta, tačiau jau dabar aišku, jog jis – nelaimingas žmogus. Geriausi gyvenimo metai paauguti hakingui. Ar jis dėl to gailės? Tikėsimės, kad kai tik bus paleistas iš kalėjimo, Kevinas pats mums apie tai pasakys.

Daugiau informacijos apie Keviną Mitniką galite gauti šiais adresais: <http://www.2600.com/kevin/indexarchive.html>, <http://www.hackzone.ru>.

Parengė Number{9}



## W I L M O R E

Jei Wilmore (Willmore) kompiuteryje žodyje "Welcome" dešimtoju po dešimtygių spustelsite raidę "o", jūs galėsite į jį įeiti be slaptažodžio.

## M i d t o w n M a d n e s s

Paleisdami žaidimą, komandų eilutėje nurodykite šiuos parametrus:

-allrace,  
-allcars.

Tuomet taps prieinamos atitinkamai visos trasos arba visos mašinos. Jei iš karto įvesite abu parametrus, apskritai viskas taps prieinama.

## M o r t a l C o m b a t 4

111-111 — bet koks ginklas;  
222-222 — pradėti kovą su bet koku ginklu;  
666-666 — išjungti muziką;  
123-123 — pergalė vienu smūgiu.

## T o o C l a n c y ' s S S M

Klavišas "B" aktyvuoja pranešimų įvedimo režimą, reikalaujanti iš pradžių surinkti CISCO SFZ ir paspausti [Enter]. Dabar, paspaudę "B", jūs galite įvesti skirtingus kodus. Štai ir jie: **BE MY BUDDY** — paprastas arba povandeninis laivas, (kurį nusistatoma, tampa sąjungininku); **FLIP HER** — apsuks jūsų povandeninį laivą; **ZEPPLIN** — jūsų povandeninis laivas skrieja kaip dirizablis; **DROP ANCHOR** — staugus sustojimas; **HEAL ME** — visų jūsų laivų pakenkimų likvidavimas.

## S o u t h P a r k

Žaidimo metu paspauskite [Esc] ir pasirinkite **Options**. Tuomet spustelkite kairiajame apatiniame kampe ir įveskite vieną iš šių kodų: **EGOT RIP** — priešams išauga didžiulės galvos; **BI EFCAKE** — nematomumas; **SWEET** — visų rūšių ginklai gauna neribotą kiekį šovinių; **FRAMERATE** — frame rate atvaizdas.

## O u t c a s t

Tai pat įjungiate Notepad (bloknotą) ir atidarote failą outcast.ini iš segtuvo Outcast for possegtuvo. Pradedate redaguoti. Pastabai iš pradžių geriau pasidarykite atsarginę kopiją.

Sveikata ir visa kita:

Skyrius [Bonuses]

MoneyChest=5 000 000 keiskite į MoneyChest=5000000

Money=1 0000000 keiskite į Money=10000000  
Life=5 0000000 keiskite į Life=50000000

Taip pat galite redaguoti ir tai:

Skyrius [SimpleGun] — tai ginklas, su kuriuo jūs pradėsite žaidimą. Ar reikia jį šiek tiek patobulinti? Pirmyn

Weight of bullet=0.610000

Speed of bullet min=90.000000

Speed of bullet max=110.000000

Reloadtime of bullet=20000

RecoilElasticity=4 000 000

Recoil=15.000000  
Lifetime of bullet=15.000000  
Load critical level=3  
Lifetime of bullet=20000  
Friction of bullet=0.000000  
Damage=310.000000  
Burst Size Level\_3=24  
Burst Size Level\_2=22  
Burst Size Level\_1=20  
BulletRadius=10.000000  
AmmoBox=30.000000

Norite patekti pro užrakintas duris neturėdami rakto?

Tiesiog atsistokite visiškai prie pat durų ir meskite F-LINK (tai teleporteris). O dabar teleportuokitės. Taip jūs atsidsursite kitoje durų pusėje.

## D r a k o n : O r d e r o f t h e F l a m e

Paspauskite "/" ir įveskite: **langod** arba **sanctuary** — God mode. **smeghead** — Visas gyvenimas. **debug on** ir **debug off** — įjungtas/išjungtas derinimo režimas. **all weapons** — Derinimo režimo ginklų sąrašas.

## C o m b a t S c e n a r i o C o o p e r a t i v e S c e n a r i o

Kaip gauti begalinį **Firestorm Wall** (G.D.T.V.) Pirmiausia iš pultai paleiskite **Firestorm Wall** ir įjunkite jį. Dabar, kol siena dar dirba, atjunkite arba parduokite kelias energijos stotis, kol **Firestorm Wall** paveiksluke neatsiras užrašas "On Hold". Dabar jūsų siena stovės tol, kol nebus atstatytas reikiamas elektros energijos kiekis.

## S i n i s t e r U n l e a s h e d

Iškviečiate komandų eilutę (~) ir pirmyn: **cheatnodmg** — God Mode. **cheatfreecrystal** — Nemokami kristalai. **level #** — Pereiti prie lygio # (0-23).

## R e - V o l t

Iš segtuvo "cars" (kuris savo ruožtu įeina į žaidimo segtuvą) persikelkite į jums patikusios mašinos segtuvą. Atidarykite failą **Parameters.txt** ir pakeiskite parametro "TopSpeed" (didžiausias greitis) reikšmę į jums reikalingą. Taip pat galite pakeisti ir tokius parametrus kaip greičio, ratų dydis ir pan. Viską rasite šiame failo.

Kodai įvedami **Name Wheel**. Galite surinkti kodą, grįžti į **Name Wheel** bei surinkti reikiamą jums vardą, apgaulės tikslas. **carnival** — Visos mašinos. **sadist** — Dešinysis "Shift" — ginklo pasirinkimas žaidimo metu. **tracker** — Visos trasos. **changeling** — Mašinos pakeitimas **Mid-Race** metu.

**makeitgood** — Aktyvuoja jėdų redaktorius. **tvtime** — Įjungia kameros spaudžiant klavišus F5 ir F6

**drinkme** — Mažos mašinos.

**urco** — Galima pasirinkti NSO (UFO).

## M a d d e n N F L 2 0 0 0

Užbaikite **Madden Challenge**, tuomet įveskite atitinkamus kodus.

**painful** — Daugeja pakenkimų. **nopicks** — Be perėmimų. **qbintheclub** — Nuostabių praėjimų. **quarkandstar** — Dideli prieš mažus. **itsinthegame** — EA Stadionas. **wildwest** — **Dodge City** stadionas. **cow boys** — Fantazinė komanda **Marshall's**. **mojo** — Visos 60-ųjų komandos. **sideburns** — Visos 70-ųjų komandos. **KillerJoke** — Klounų komanda. **Phalanx** — **Centurion** komanda. **Snaptolept** — **Sugar Buzz** komanda. **XmasGift** — **XMax Rush** stadionas. **BiheBall** — Kamera kamuoliuke. **inthefuture** — Industrialų komanda. **airmadden** — Ypatingas suoliukas. **teammadden** — Visos komandos. **weputlhere** — **Tiburón** stadionas.

## R o c k y M o u n t a i n T r o p h y H u n t e r 2

Norėdami įvesti kodą, paspauskite klavišą, kai jūs esate **Hunt Screen**. Ekraną viršuje pasirodys komanda **edit**. Įveskite kodą ir paspauskite klavišą **enter**. Norėdami grįžti į **Hunt Screen**, paspauskite **esc**. **crashow** — Dado ir as bui, bes žemėlapyje ir GPS.

**-rmshot** — Perkelia jus prie artimiausio gyvūno. **-rmlight** — Daro jus greitesnius. **-rmsharpshot** — Vaizdas iš patrankos.

## S h a d o w M a n

Įėjimas į apgaulės meniu: Iš segtuvo, į kurį jūs įrašėte žaidimą, persikelkite į jo posegtuvą **DATA/SCRIPTS/ME-NUS/ENGLISH**. Ten jūs rasite šiuos tris failus: **E3.MSC**, **DEBUG.MSC** ir **RELEASE.MSC**. Pervadinkite failą **RELEASE.MSC** į **RELEASE.MEN**, o tuomet nukopijuokite failą **DEBUG.MSC** ir pervadinkite jį į **RELEASE.MSC**. Dabar, kai jūs paleisite žaidimą, matysite naują meniu su daugybe įdomių galimybių.

## M o b R u l e

Norėdami patekti į apgaulės režimą, paleiskite žaidimą ir rinkdami komandos spalvą įveskite kodą bei nuspauskite "Return". Jei įvedėte teisingai, išgirsite garsinį signalą. Po to, žaidimo metu, jūs galite įjungti arba išjungti šį režimą klavišo "C" pagalba. **speed364** — Greitina žaidimą tinklu. **worker928** — Leidžia bet kuriuo metu pirkti vergus. **pickup036** — Leidžia užimti **Enemy Beacons**. **weapons563** — Galima nupirkti gangsteriui bet kokį ginklą. **tenants872** — Bet kuriuo metu leidžia pasirinkti bet kokį nuomininką. **loans458** — Galima paimti iš banko bet kokio dydžio paskolą. **estates216** — Nuosavybės pirkimas be sąlygų.



# Naujienos

## Šaunuoliai!!!

Dėkojame visiems, dalyvavusiems  
vairalazdės konkurse. Jį laimėjo poetas iš  
Panevėžio p. Audrius Mikalauskas už savo liūdnei žavius  
pamąstymus:  
*Skrieja puslapiai pro mano akis,  
Kas mane taip žavi, kas man pasakys?  
Uždaru balkoną, Windows ir duris.  
Skersvėjis pradingo. Bet ir žavesys...*



### Microsoft skelbia legalizavimo kampaniją Lietuvoje

Rugsėjo 6 d. p.Bo Kruse, Microsoft direktorius Baltijos valstybėms paskelbė Microsoft legalizavimo kampanijos pradžią Lietuvoje. Išplatintame pareiškime skelbiama: "Lietuvos teisėsaugos institucijos ir tarptautinis Business Software Alliance (BSA) yra pasiruošę pradėti aktyvius veiksmus prieš vartotojus, naudojančius neteisėtą programinę įrangą Lietuvoje. Pastarųjų mėnesių rezultatai rodo, kad prieš nusikaltimus vykdančius asmenis bus imtasi griežtesnių veiksmų. Šia akcija Microsoft nori savo klientams suteikti unikalią galimybę legalizuoti savo programinę įrangą, kol dar ne vėlu. Dabar mūsų klientai turi unikalią galimybę pirkti mūsų produktus itin daug sutaupyti – tik dabar ir niekada vėliau".

P.Bo Kruse teigimu, Lietuvoje programinės įrangos kainos yra 50% mažesnės nei JAV. P.Bo Kruse paklausė, ar jis nemano, kad ir 50% mažesnė kaina Lietuvos vartotojui vis tiek yra per didelė. Atsakymas buvo toks: "Svarbu ne kaina, o žmonių supratimas, kad už prekę reikia mokėti. Jei pas jums iš namų pavogtų kompiuterį, ar jūs nevadintumėte tai vagyste?"

Taigi išvadas, manau, kiekvienas pasidarys pats.

**UAB "Sonex"** mokymo centras pradeda įgyvendinti mokymo programą, skirtą neprigirdintiems ir kurtiesiems. Šia programa SONEX mokymo centras suteiks galimybę neprigirdintiems ir kurtiesiems žengti koją kojon su smarkiai besivystančiomis kompiuterių technologijomis.

SONEX mokymo centre veikiančiame Sylvan Prometric egzaminų filiale bus galima laikyti LINUX operacinės sistemos instaliavimo, konfigūravimo ir sistemos administravimo egzaminą ir tapti sertifikuotu specialistu.

### Klaidos Xeon

Kompanija Intel patvirtino, kad naujausiame jos procesoriuje Pentium III Xeon yra klaidų, ir tai uždels serverių bei darbių stočių, kurios naudoja šiuos serverius, pristatymą. Intel žada per kelias savaites išsiaiškinti iškilusias problemas.

### Armored Fist 3 jau pasirodė

Kompanija NovaLogic pradėjo pardavinėti tankų simulatorių Armored Fist 3, kuris realistiškesnis, dinamiškesnis bei numato galimybę žaisti tinklu, be to, jis naudoja naujausią garsinį variklį Voxel Space 32.

### Sunkumai su UT Direct3D

Kompanija Epic Games užvertė nepatenkintų kompiuteriu su greitintuvais, besiremiančiais RivaTNT ir 64 Mb atmintimi, savininkų laiškus lavina. Žaidimas "lūžta", be to, smarkiai. Pasirodo, kuūrėjai netgi netestavo, kaip žaidimas veikia tokiose kompiuteriuose! Jie ramiai aiškina, kad esant 128 Mb viskas puikiai veikia. Tai galima pavadinti arba atviru aplaidumu, arba dideliu niekiškumu. Tarsi mažai būtų 64 Mb vartotojų? Tačiau kuūrėjai į tai neatsižvelgė ir testo neatliko. Ir dabar jie labai nustebę, kad kažkas ne taip. Tiesa, priežastį, ačiū dievui, išsiaiškino – praktiškai visos tekstūros dubliuojamos į operatyviąją atmintį, užgoždamos visa kita ir versdamos Windows naudoti kešą.

Žinoma, kaltininkai atsirado – tai arba Microsoft su DirectX 7.0, arba nVidia su naujausiais draiveriais. Taigi greičiausiai artimiausiu metu bus išleistas pataisymas (draiveris arba naujas DirectX, pavyzdžiui, 7.01).

O kol kas patariame naudoti OpenGL, jis ne taip stabdo žaidimą, ir bent jau įmanoma žaisti.

### Homeworld pataisymai

Kompanija Sierra išleido ką tik pasirodžiusio žaidimo Homeworld versijos 1.03 pataisymą. Atlikti tokie papildymai ir pakeitimai:

- panaikinti sunkumai nustatant firewall – anksčiau automatinio nus-

tatymo rezultatas būdavo visada teigiamas;

- dalinai panaikinti sunkumai su OpenGL. Versijoje 1.0 Windows 9x terpėje OpenGL negalėjo būti naudojamas kortose su RivaTNT dėl problemų su draiveriais Win95 terpėje. Dabar OpenGL veikia, tiesa, tik Windows 98 terpėje;

- geriau veikia i740, naudojant Direct3D;

- norint pašalinti problemas su Voodoo2 SLI, reikia iš tinklalapio <http://www.glsetup.com/where.htm> atsisiųsti programą GLSetup ver. 1.07: Esme tame, kad nors Homeworld išleidžiamas šios programos 1.06 versijos pagrindu, tačiau tai nepašalina problemų, kylančių dėl Voodoo2 SLI. Atsisiųsti Homeworld pataisymus galima adresu: <ftp://ftp.avault.com/patches/HomeworldPatch.exe> (1.62 Mb).

### Grand Thief Auto 3D

Take-Two kompanija už 11 milijonų JAV dolerių iš Inforgames Entertainment įsigijo firmą DMA Design. DMA Design žinoma kaip populiarios serijos Grand Thief Auto kūrėja. Po šio pirkinio turi atsirasti tinklalapis Grand Theft Auto Online Crime World, o taip pat serijos Grand Thief Auto 3D pratęsimas. Smulkmenos kol kas nežinomos.

### Kingpin versijos 1.21 pataisymas

Šiuokart tai oficialus žaidimo Kingpin: Life of Crime pataisymas. Kartu su šiuo pataisymu pasirodė ir SDK, skirtas beta versijos žaidimui, tik aktyvumo kuriant modifikacijas kol kas nepastebėta.

Versijos 1.21 pataisymas – [ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/releases/kingpin\\_v121\\_patch.exe](ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/releases/kingpin_v121_patch.exe) (2.2 Mb).

SDK 1.21 (beta) – [ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/unsupported/kingpin\\_sdk\\_121.zip](ftp://ftp.3dgamers.com/pub/3daction/00archives/kingpin/unsupported/kingpin_sdk_121.zip) (1.5 Mb).

### Geriausi žaidimai

PC Data kaip visada pateikė geriausius šiuo metu perkamų žaidimų sąrašą. Rezultatai neustebino:

1. Command and Conquer 2: Tiberian Sun
2. MP Roller Coaster Tycoon
3. Starcraft
4. Rainbow Six Gold Edition
5. Need For Speed 3
6. Sim City 3000
7. Monopoly Game
8. Microsoft NFL Fever
9. Cabela's Big Game Hunter
10. Half-Life

Pasirodė Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade 3DO kompanija pradėjo pardavinėti papildytus žaidimus Heroes of Might and Magic III, Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade. Čia jūsų laukia:

- 6 naujos kampanijos;
- virš 30 naujų scenarijų;
- virš 70 naujų žemėlapių;
- 2 naujos herojų rūšys;
- 12 naujų jūnų rūšių.

Norint paleisti šį papildymą, reikalingas originalus Heroes of Might and Magic III diskas.

### Rogue Spear papildomas nebus

Red Storm Entertainment kompanija pareiškė, kad Aztech New Media toliau neplėtos R6 Rogue Spear, kadangi Aztech New Media firma užsidaro.

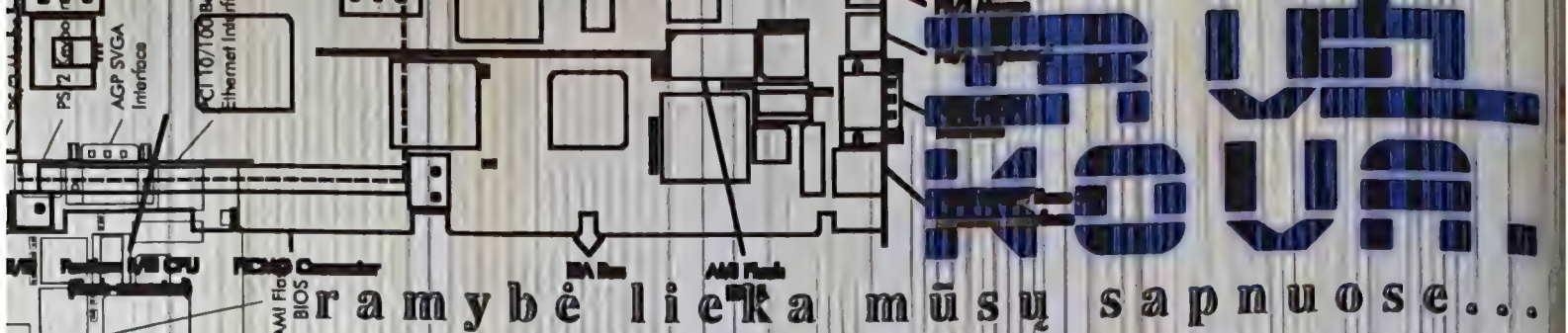
### Lionhead leis kompanija Activision

Kompanija Lionhead pareiškė, kad du naujus šios firmos žaidimus, kurie šiuo metu yra kuriami, leis ir platins kompanija Activision.

### Cirrus ir Microsoft

Kompanija Cirrus Logic kurs ir gamins audio mikroschemų portatyviams audio prietaisams, kuriems bus naudojama kompanijos Microsoft programinė įranga Windows Media Technologies 4.





Šie A. Bloko žodžiai puikiai apibūdina situaciją kompiuterių techninės įrangos rinkoje. Jei reguliariai stebite kompiuterių bei jų dalių kainoraščius, turėsite pastebėti, jog pastaruoju metu iš skirsnio "procesoriai" pamažu nyksta įrašai **Intel Pentium II** bei **AMD K6-2**, užleisdami vietą iš pirmo žvilgsnio labai panašioms **Pentium III** bei **K6-III**. Tai gali reikšti tik viena: prasidėjo naujas kovos už teisę gauti geriausio procesoriaus vardą rungas. *Intel* ar *AMD*? *AMD* ar *Intel*? Šie klausimai jau kelis metus sukasi pirkėjų, geidžiančių turėti "geriausią", pasąmonėje. Tad kas naujo? Pirmiausia reikia pasakyti, kad tiek *Intel*, tiek *AMD* produktai tebe naudoja 0.25 mikrono technologijas. Suprاندamos, kad ši technologija ties 500 Mhz riba praktiškai pasiekia savo apo-

gėjų, abi konkurentės pateikia įvairius sprendimus, kad bent trumpam sustabdytų jos nykimą. *Intel* įdiegė naują dešimtainių skaičių apdorojimo modulį **SSE**. *AMD*, panašų modulį (**3Dnow!**) įgyvendinusi dar praėjo savo procesorių kartoje, naujausiame savo kūrinyje pagrindinį dėmesį skyrė spartinančiosios atminties (*cache*) architektūros tobulinimui. Tobulino, tobulino ir patobulino. Rezultatas – trijų (!) lygmenų *cache* (tokį stebuklą *AMD* išdidžiai pavadino *TriLevel Cache*). Bet tai tik svarbiausios naujovės, atidžiau "pasikapsčius" po naujųjų procesorių specifikacijas nesunkiai rasime ir jų daugiau. Tad, ilgiau nelaukę, pasikapstykime po jas. O ką darysi, juk reikia jus, mieli skaitytojai, informuoti, kas šiandien yra geriausias. Pradėkime nuo **Pentium III...**

### Pentium III

Prieš kokį pusmetį **PIII** mes įsivaizdavome kaip **PII** su 64 KB L1-kešo, su 133 Mhz sistetine magistrale (toliau **FSB** – front side bus), Camino plokštės dėka puikiai veikiantį su **AGP 4x**, taip pat turintį 70 naujų **SIMD** (*Single Instruction Multiple Data* – instrukcija, naudojama kelių operacijų vykdymui (suprantama, tai vyksta tuo pačiu metu)), kas leidžia gerokai paspartinti 3D grafiką, ir programas, susijusias su vaizdo bei garso (tuo pačiu ir atpažįstant kalbą) apdirbimu. Taigi nesigilinant į detales, už **PIII** kaukės slapstosi "senukas" **PII** su 70 naujų **SIMD** instrukcijų. Daug tai ar mažai, tuoj pat išsiaiškinsime. Taigi **Pentium III**:

- Ø čipas, pagamintas pagal 0,25 mikrono technologiją;
- Ø "Katmai" luitas, kuris iš esmės yra tas pats *Deschutes* (naudojamas **PII**), tik su **SSE** (*Streaming SIMD Extensions*) modulių;
- Ø Diegiamas į Slot1 lizdą, tačiau reikalauja BIOS atnaujinimo (pastarasis turi būti "supažindintas" su **PIII**);
- Ø L1-kešas – 32 KB: 16 duomenų bei tiek pat instrukcijų;
- Ø L2-kešas – 512 KB. Antrojo lygmens kešas yra įmontuotas į procesoriaus kartridžą ir jo sparta yra

lygi pusei luito dažnio;

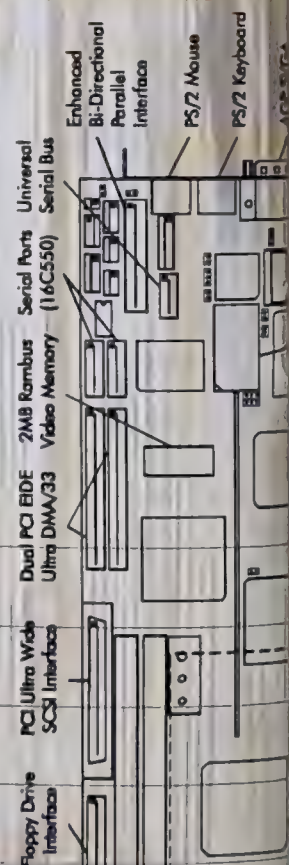
- Ø procesoriaus kartridžas **SECC2**;
- Ø vienas **SSE** konvejeris, dirbantis su 70 instrukcijų rinkiniu, gebančiu vienu metu operuoti keturiomis dešimtainių skaičių poromis;
- Ø 2V įtampa;
- Ø yra 450, 500 bei 550 Mhz dažnio modeliai (duomenys perduodami 100 Mhz sistetine magistrale);
- Ø **SSE** numatytos visos **DirectX** versijos, pradedant 6.1.

Pradėkime nuo pradžių. Kokią naują procesoriaus savybę paėmęs ji į rankas pirkėjas pastebi pirmiausiai? Žinoma, tai nauja kartridžo išvaizda. Kaip pamenate, *Intel*, norėdama lengvai atsikratyti konkurentais, antrąjį **Pentium** patalpino į **SECC** kartridžą ir atmetė visus konkurentų pasiūlymus licenzijuoti pastarąją technologiją. Tačiau šitoks "išmintingas" žingsnis atsisuko prieš pačią *Intel*. **SECC** smarkiai padidino procesoriaus kainą (tai

viena iš priežasčių, lėmusių beveik dvigubai didesnę nei **Intel Celeron**, apskritai neturinčio nelemtojo kartridžo, **Pentium II** kainą) ir pigių sistemų rinka buvo prasta. Suvokus, jog nėra jokios prasmės savo naująjį procesorių "brukti" į **SECC**, atsirado naujas sprendimas – **SECC2**, kuris yra tarpinis variantas tarp standartinio **SECC** ir visiško jo nebuvimo. T.y. **SECC2** neteko priekinės savo pusės, tos, prie kurios buvo tvirtinamas ausintuvas. Dabar radiatorius kabinamas ne ant geležinės kartridžo plokštelės, o tiesiai prie mikroschemos, tuo užtikrindamas geresnę sistemos vėdinimą.

Pažvelkime iš arčiau ir į **SSE** modulį. Taigi **PIII** turi 70 naujų **SIMD** instrukcijų, operuojančių aštuoniais nuosavais (kodėl nuosavais, skaitykite truputį vėliau) 128-bitų registrais. Tai reiškia, kad procesorius vienu metu gali apdoroti keturias dešimtainių skaičių poras, t.y. atlikti keturias vienos operacijos (sudėties, dalybos, daugybos ir pan.). Palyginimui žvilgtelėkime į **AMD** modulio **3Dnow!** charakteristikas: jis turi 21 **SIMD**-instrukcijos rinkinį bei du kon-

vejerius, kurių kiekvienas gali atlikti po dvi operacijas su 64-bitų registruose saugomais dešimtainiais skaičiais. Tačiau *AMD* turi du trūkumus. Pirmiausiai, savo operandas jie saugo atitmetinio co-procesoriaus (toliau **FPU** (*floating point unit*)) – procesoriaus dalis atsakinga už veiksmus su dešimtainiais skaičiais) registruose. Tokiu būdu, jei **FPU** reikia ką nors apskaičiuoti, registruose saugomos reikšmės paprasčiausiai pašalinamos. **SSE**, kaip jau minėjau, turi savo registrus, kuriuose operandos saugomos tol, kol jos tampa nebereikalingos. Antrasis **3Dnow!** akibrokštas yra štai koks: konvejerių architektūra neleidžia jiems vienu metu atlikti vienodų operacijų. Taigi aštuoni 128-bitų "nuosavi" **SSE** registrai priešpastatomi aštuoniems 64-bitų "svetimiems" **3Dnow!** analogams, t.y. efektyviam naudojimui *Intel* gaminys ju turi beveik dvigubai daugiau negu oponentai. Be to, **SSE** turi višs trijų kartų daugiau inst-





rukčių (70/21). Bet tai tik sausi skaičiai, kurie neturi didelės reikšmės našumo didėjimui. Viskas priklauso tik nuo programinės įrangos gamintojų. Taip, taip, tiek SSE, tiek 3Dnow! yra beverčiai, jeigu programos nėra pritaikytos jų panaudojimui. Tad viskas programuotojų rankose. Gerai optimizuotose programose našumo padidėjimas gali siekti 60-70 procentų. Bet tai tik teoriniai paskaičiavimai. Kol kas praktiškai nėra žaidimų ar kito pobūdžio programų, galinčių pasigirti gera SSE optimizacija. Teko girdėti, jog padėti eilinią kartą žada keisti veikėjai iš *id software*, realizuodami šią funkciją neužilgo mus pasiekiančiame **Quake III: Arena**.

Dar norėčiau aptarti galimus žaidimų optimizacijos būdus: 1) žaidimo programinis kodas turi numatyti minėtų SIMD instrukcijų panaudojimą, atliekant 3D scenų geometrijos apskaičiavimą; 2) vartotojo kompiuteryje

esancio 3D greitintuvo grafines tvarkyklės turi būti optimizuotos SSE panaudojimui; 3) žaidimas turi naudoti DirectX "Lighting & Transformation" varikliuką. Būtent pastarojo varianto panaudojimas užtikrina našumo padidėjimą trokštamais 70 procentų. Tačiau "T&L" varikliukas yra toks lėtas, jog dar nei vienas gamintojas nestyžo juo naudotis. Tad realus našumo padidėjimas neturėtų viršyti 20-40 procentų (ir tai, labai geros optimizacijos dėka). Dar noriu priminti, kad nuo pirmojo 3Dnow! procesoriaus pasirodymo praėjo daugiau kaip metai, o vieninteliu tikrai gerai optimizuotu produktu tebėra **Quake2**, ir tai tik su **Voodoo2** greitintuvu. Kaip jau tikriausiai supratote, pakeitę **PII** jausnesniuju broliu, kol kas nepajusite praktiškai jokio našumo padidėjimo. Apibendrinamas pasakysiu, kad SSE neabejotinai gera idėja, kuri vis dar laukia paramos iš programinės įrangos gamintojų.

Kita, beje, daugiausiai šurmulio sukėlusį naujovę yra procesoriaus identifikatoriaus – **unikalaus serijinio numerio** – įvedimas. Pasak *Intel*, tai turėtų pa-

dėti nesunkiai identifikuoti procesorių bei šitai išspręsti vartotojų autentifikacijos (kas neabejotinai padėtų plėtotis elektroninei komercijai) bei procesorių greitinimo problemas. O specialios programinės įrangos bei Interneto dėka šis numeris galėjo pasiekti ne tik *Intel*, bet ir trečiuosius asmenis. Vos išgirdę pastarąją žinią, visi susidomėjo konspiracijos teorija. Įvairiausios žmogaus teisių gynimo organizacijos sukėlė didžiausią pasipiktinimo ir nepasitenkinimo bangą (prie jų prisijungė vartotojai bei žurnalistai), privertdami *Intel* apsigalvoti. Dabar, pirkdami **PIII** procesorių, kartu gausite ir specialią programėlę, kurios dėka galėsite įjungti arba išjungti identifikatorių. Tai leido numalšinti užsiplieskusias aistras, tačiau Internete vis dar sutinkami aršiausių kovotojų raginimai igorizuoti naująsias *Intel* darbo vaisių. Savo ruožtu noriu priminti, kad jau daugiau kaip 10 metų visi rinkoje esantys diskai taip pat turi unikalią serijinę numerį. Ir tai niekam nekelia jokių rūpesčių. Tad jūsų vietoje liau-

siu nerimavęs – **Pentium III** yra geras procesorius, o *Intel* nėra toks jau baisūnas, koku ji mums mėgina pavaizduoti (bent jau nuoširdžiai tuo tikiu). Ko gero, tai ir bus visos naujovės. Žinoma, dar galime pridurti keletą naujų MMX komandų patobulintą kreipimosi į atmintį technologiją bei dar kelis kosmetinius pakeitimus. Taigi turiu pasakyti, kad **PIII** yra vykęs produktas. Pagalvokite patys: daug malonių smulkmenų bei absoliučiai nauja ir labai perspektyvi technologija (SSE). Ir visas šis malonumas tekainuoja 10 (!) dolerių brangiau nei atitinkamo dažnio **PII**. Mano išvada būtų tokia: jei netolimoje ateityje ketinate pirkti **PII** – pirkite **PIII** (beje, *Intel*, tarši pripažindama, kad **PII** tapo kompanijos fiasko, jau šių metų pabaigoje visiškai nutraukia jo gamybą). Bet tai tik nekantraujantiems. O kitiems siūlyčiau palaukti *Intel* "Coppermine" (**PIII**, kuriame numatyta 133 Mhz sisteminė magistralė bei 256 KB integruoto kešo). Alternatyva – kuklūs **Celeron**, praktiškai nenusilei-

džiantis tokio pat dažnio **PIII**. Gerai, keliaukime kito mūsų dalyvio link.

### K2-III

Iš karto pereikime prie jo charakteristikų. Taigi, **AMD K6-III**:

- chipas pagamintas pagal 0.25 mikronų technologiją;
- "CXT" luitas, kuris nuo savo analogo, naudoto **K6-2**, skiriasi tik "pakeitinio įrašymo" galimybe;
- L1-kešas – 64 KB (32 KB-instrukcijoms, ir tiek pat duomenims);
- L2-kešas – 256 KB talpos bei integruotas su luitu, tad jo sparta yra lygi procesoriaus dažniui;
- L3-kešas – **K6-2** jis

dar buvo vadinamas L2-kešu, tačiau pakeitus procesoriaus architektūrą virto trečiojo lygmens spartinančiąja atmintimi. L3-kešo dydis priklauso nuo motininės plokštės tipo (svyruoja nuo 0 iki 2048 KB);

• suderinamas su visomis Socket7 motininėmis plokštėmis, pritaikytomis 2.3-2.5 įtampai. Be to, reikalingas BIOS atnaujinimas (tačiau naujesnės plokštės turėtų "pažinti" **K6-III**. Šiuo atveju pastarosios procedūros atlikinėti nereikės);

• 3Dnow! – 21 SIMD instrukcijos rinkinys. Tur du konvejerius, vienu metu gebančius apdoroti po dvi dešimtinių skaičių poras;

• yra 350, 400, 450 bei 475 Mhz dažnių modeliai. 100 Mhz sisteminė magistralė (475 Mhz modeliui – 95 Mhz). Gali dirbti ir su 66 Mhz

FSB;

• 3Dnow!, numatytos visos DirectX versijos, pradedant 6.0.

O dabar išsamiau. Pradėkime nuo CXT specifikacijos. Manau, jus labiausiai domina, kas yra tasai "pakėtinis persiuntimas". Viskas labai paprasta. Kaip žinia, įvairios kompiuterio dalys (kaip antai, 3D greitintuvai) nuolat iš procesoriaus "reikalauja" persiusti jiems daugybę duomenų. Dažniausiai joms "reikia" vos dviejų-trijų baitų, o tokio mažo duomenų kiekio persiuntimas užima daug laiko (juk duomenys siunčiami 64-bitų magistrale). Dabar gi procesorius laukia tol, kol susikaupia 8 baitų "paketas" ir tik tuomet paleidžia juos "skrosti" sisteminė magistrale. Teisingumo dėlei reikia pažymėti, jog tai nėra nauja funkcija. *Intel* ją naudoja visuose savo gaminiuose dar



nuo **Pentium Pro** laikų. CXT atsiradimas, žinoma, negali nedžiuginti, tačiau ne tiek, kad visi **Intel** gaminių savininkai "pereitų" į AMD stovyklą.

Daug svarbesnė naujovė yra **L2-kečo integravimas** į pagrindinį procesoriaus luitą (t.y. jo spartos padidėjimas nuo 100 Mhz iki 400-475 Mhz (!)). Prisiminus **Celeron** demonstruotus našumo stebuklus, galima pagalvoti, jog **K6-III** laukia panašūs likimas. Be to, juk **L2-kečo** apimtis yra dvigubai didesnė negu **Celeron** procesoriuose bei dvigubai spartesnė (tačiau dvigubai mažesnės apimties) negu **Pentium II**. Turėkime omeny ir ant motininės plokštės likusį nuo šiol trečiojo lygmens kešą, kuris neabejotinai dar keliais procentais padidins procesoriaus našumą.

Bet nepamirškime pagrindinio visu AMD gaminių trūkumo – lėto FPU (tai už veiksmus su dešimtainiais skaičiais atsakinga procesoriaus dalis). Deja, jis yra lygiai toks pat, kokį jį matėme **K6-2**. Jūs galite išgalvoti nors dešimties lygmenų kešo technologiją, tačiau žaidimams reikalingas ga-

lingas FPU (koks jis yra **Intel** procesoriuose). O kešas iš esmės turi įtakos tik sveikųjų skaičių apdorojimui bei ofiso programų našumui. Bet mums reikalinga 3D grafika (!!!). Mūsų nepapirksi spartesniu **Word** ar **Excel** funkcionavimu. Supraskite, šiandien ne tai svarbiausia. Šį straipsnį rašau "Pentium MMX 166" kompiuteriu, matau **Microsoft Word 97** langą, ir, kaip greitai bemaigyčiau klaviatūrą, mano "eržilas" puikiai spėja reaguoti į mano veiksmus. O padidinęs Mhz 300 punktų, nepajusiu jokio skirtumo (kalbu apie ofiso programas). Taigi nesileiskite apgaudinėjami. Įsikalvokite

## Testai

Testuose buvo naudojama tokia techninė bei programinė įranga:

procesoriai: AMD K-III 450, Intel Celeron 300A ("paspartintas" iki 450 Mhz) ir 466, Intel Pentium II 450 bei Intel Pentium III 450 ir 500. Visi procesoriai, išskyrus Celeron 466 veikė, su 100 Mhz sisteminė magistrale. Celeron 466 buvo "įdiegtas" į motininę plokštę su 66 Mhz magistrale (taip galėsime nustatyti sistemos našumo priklausomybę nuo magistralės dažnio);

motininės plokštės: Chaintech 6BTM, Chaintech 5AGM2 bei ABIT ZM6;

videoadapteris: ASUS V3400 TNT ("nVIDIA Riva TNT" čipas"). AMD K6-III žaidimuose Quake2 bei Unreal buvo testuojamas su Creative 3D Blaster ("3Dfx Voodoo2" čipas);

128 MB PC-100 SDRAM; Windows 98 operacinė sistema.

Nieko ilgiau nelaukdami, eikime tiesiai prie reikalo.

1) **Winstone 99** – testas, naudojamas nustatyti potencialią procesoriaus spartą dirbant su ofiso programomis. Spartaus antrojo lygmens kešo bei greito sveiku-

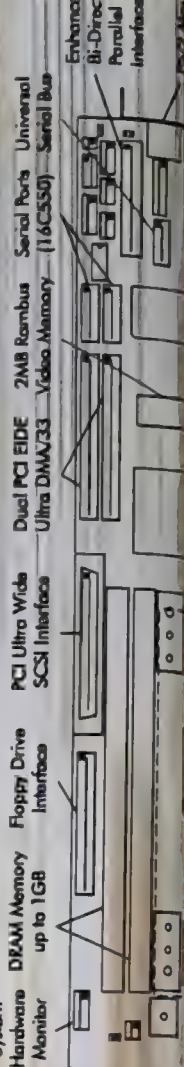
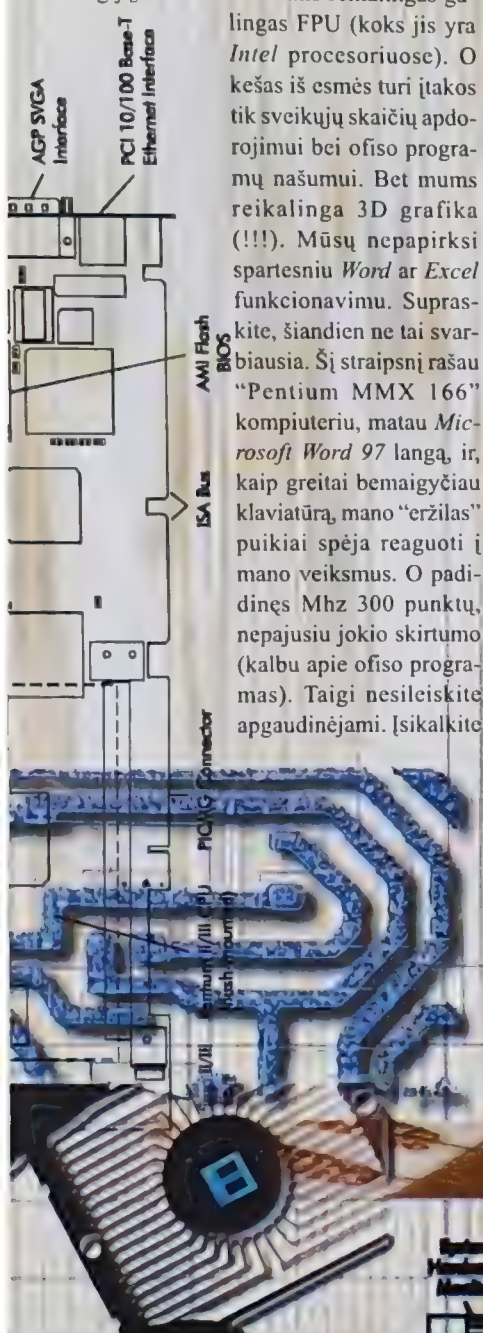
jų skaičių apdorojimo dėka geriausias rezultatas čia parodė **K6-III 450**, sugebėjęs pranokti net **PIII 500**.

2) **CPU Mark 99** matuoja procesoriaus galimybes dirbant su sveikaisiais skaičiais bei pagrindine kompiuterio atmintimi (RAM). Pirmųjų dviejų testų paskirtys yra labai panašios, tad nenuostabu, kad panašūs ir rezultatai. **K6-III** ir vėl priekyje. Jam drąsiai galima priklįduti geriausio "sveikųjų skaičių apdorotojo" etiketę. Kitas įdomus pastebėjimas: **Celeron 466** atsilieka nuo savo brolio, veikiančio 450 Mhz dažniu (primenu, kad iš tiesų tai "paspartintas" **Celeron 300A**). Atsakymas labai paprastas: **Celeron 466**, skirtingai nuo visų kitų čia pristatytų procesorių, veikia ne su 100, o su 66 Mhz sisteminė magistrale, tad ir su atmintimi "bendrauja" daugiau nei pusantro karto lėčiau. Trečiasis **Pentium** antruką lenkia patobulintos kreipimosi į atmintį technologijos dėka.

3) Kaip žinia, žaidimų programos vykdo daug operacijų su skaičiais, turinčiais "slankųjį kablelį". Testas **FPU Winmark** kaip tik ir skirtas nustatyti jų galimybes, atliekant panašias operacijas. **Intel** visada garsėjo savojo FPU sparta, o AMD – jo ypatingu lėtumu. Testas rodo, kad ir naujasis AMD gaminytis negali sudaryti deramos konkurencijos oponentams. Todėl mums telieka nuspręsti, koks **Intel** procesorius tokias operacijas atlieka geriausiai. Beje, visas testas telpa į 128 KB kešą (tad apimtis neturi jokios reikšmės), o **Intel Celeron** yra dvigubai greitesnis už giminių (nors ir apie tris kartus mažesnis). Tai gi realiose programose viskas priklausys nuo dažnio – kuo jis didesnis, tuo greičiau bus apdorojami dešimtainiai skaičiai.

4) **3D Winbench 99** yra vienas geriausių procesoriaus našumą nustatančių testų. Jis pritaikytas tiek SSE, tiek 3Dnow!. Kol kas tai bene vienintelis būdas išsiaiškinti, koks spėdimas yra geriausias. Pažvelgę į rezultatus pasakysite, kad čia nėra ką aiškintis. AMD bei **Intel** procesorių rezultatai skiriasi kaip diena ir naktis. Sutinku, tačiau, nenorėdamas pasirodyti subjektyvus, pabrėšiu, kad šis testas buvo atliktas su nVIDIA Riva TNT čipu, kuris nepasižymi ypatingai gera 3Dnow! optimizacija. Kaip gali pasikeisti galutinis rezultatas vietoj TNT čipo įstačius Voodoo2, žiūrėkite **Quake2** testuose. Bet ar galima rimtai vertinti procesorių, gerai veikiantį tik su vienu greitintuvu?

Geriausiai **3D Winbench 99** teste pasirodė **Pentium III**. Vis dėlto siūlau atkreipti dėmesį





i faktą, kad net SSE optimizacija našumą padidina tik 7-10 procentų. O 66 Mhz magistralė ir vėl pakiša koją jaunajam **Celeron 466**

5) 3D Winbench 99 Lighting & Transformation naudoja liūdnai pagąrsejusį Direct

tokio pat pavadinimo varikliuką. Tiesą sakant, šis testas yra praktiškai bevertis. Visų pirma, joks programų gamintojas dar nesirijo, ir abejoju, ar kada nors ryšis, naudoti minėtą varikliuką. Tiesiog jis pernelyg lėtas. O net ir tai, kad **PIII** beveik du kartus lenkia vyresnius brolius, nieko nereiškia. L&T varikliukas naudojamas tik scenos geometrijai apskaičiuoti, tad net toks, atrodytų, didžiulis prašumas, realiaime žaidime našumą padidintų ne daugiau kaip 10-15 procentų.

6) *Multimedia Mark* rezultatų diferencialumas sąlygotas fakto, kad pastarojo testo kūrimą finansavo ne kas kitas, o pati *Intel*. To pasekoje **PIII** parodo neįtikėtinai aukštus rezultatus. Įdomu ir tai, jog nuo 3DNow! technologijos pasirodymo praėjo jau daugiau negu metai, o šis "objektyvus" testas jo apskritai nepripažįsta. Tuo tarpu SSE, pasirodęs vos prieš kelis mėnesius, palaikomas pagal pilną programą. Tikrai įdomu. Diagnozė: testas absoliučiai bevertis, o jo kūrėjai nerodo jokios pagarbos nei konkurentams, nei "kvaliliams" pirkejams (t.y. mums). Norėčiau žinoti, kokiais besmegeniais *Intel* mus laiko?

7) *3D Studio Max* scenų renderingo rezultatai buvo pasiskolinti iš visų mūsų mylimo Tomo Pabsto puslapio. Rezultatuose nurodytas per valandą tekstūromis padengtų paveikslėlių (t.y. buvo atliktas 640\*480 pikselių rezoliucijoje padarytos bylos "ctx\_rays.max" renderingas (arba padengimas raštais)) skaičius. Reikia paminėti, kad šios programos našumui praktiškai neturi įtakos nei kešo dydis, nei jo greitis, o pagrindinį vaidmenį čia atlieka FPU. Tad eilinį kartą **K6-III** net iš tolo negali prilygti *Intel* procesoriams, kurių gretose stebina *Celeron* pajėgumas. Norėčiau pridurti, kad tas pats Pabstas savo testuose *Celeron 333A*, paspartintą iki 500 Mhz, priverė veikti greičiau už beveik septynis kartus brangesnį **Pentium III 500**. Argi tai nėra atsakymas į mūsų maldas?

8) *Quake2*. Patys matote, kokią įtaką **K6-III** našumui turi žaidimo optimizacija arba pastarosios nebuvimas. Yra optimizacija – yra našumas, nėra optimizacijos – nėra ir našumo, o kartu ir konkurencijos. O štai veikėjas, kuris praktiškai niekada nenuvilia: *Intel Ce-*

*leron*. Po kiekvieno nusisekusio testo tiesiog negaliu jo neliaupsinti. Šaunuolis *Celeron*, taip ir toliau.

9) Štai ir paskutinis testas. *Unreal*, žaidimas, kuris labiau nei bet kuris kitas apkrauna kompiuterio procesorių. **K6-III** "laikosi" visai padoriai, netvirtai, bet visgi nenušileisdama visiems teste dalyvaujantiems *Intel* procesoriams. *Unreal* labai dažnai kreipiasi į atmintį, tad vėl pasirodys skirtumas tarp 66 bei 100 Mhz magistralių. *Pentium* tampa lyderiu vien tik dėl geresnės kreipimosi į atmintį technologijos.

Dar kartą priminsiu, kad *Intel* niekada nėra išleidusi *Celeron 450* procesoriaus, o testuose buvo naudotas paspartintas (pagreiktintas) *Celeron 300A* (100 Mhz sisteminė magistralė) \* 4.5 (daugiklio koeficientas), kuris jau nebegaminamas, tad norint jį įsigyti gali iškilti nemenkų keblumų. Alternatyva – nusipirkti *Celeron 333A* ir priversti jį veikti 500 Mhz dažniu (šiuo atveju bus dar didesnis negu čia pristatyto *Celeron 300A*). Tačiau noriu pabrėžti, kad jokių būdu nenoriu jūsų priversti imtis "spartinimo" veiksmų (už kuriuos, beje, aš niekaip – nei moraliai, nei materialiai neatsakau). Tiesiog stengiuosi aprašyti visas alternatyvas. O ar jums yra priimtina "suploti" puslėčio tūkstančio litų ir tapti laimingu *Pentium III* savininku, ar už mažiau nei 400 litų įsigyti *Celeron 333A* ir kelių nesudėtingų operacijų dėka gauti beveik niekuo ne prastesnį už *Pentium III* procesorių, spręskite patys. Testus turite.

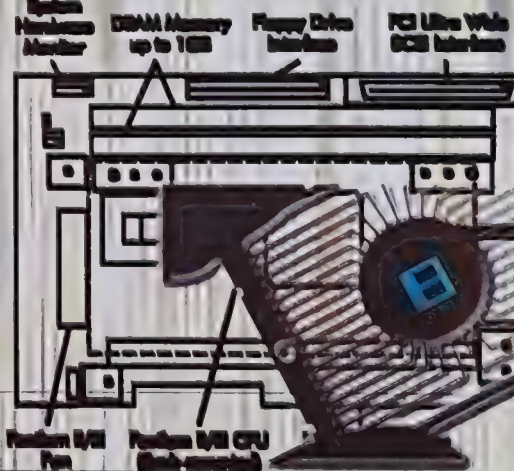
### Išvados

Manau, šiandien geriausiu sprendimu tebelieka *Intel Celeron*. Ar verta pirkti *Celeron 466*? Tikriausiai ne. Juk jis atsisako veikti su aukštesnio kaip 75 Mhz dažnio sisteminė magistrale, o testai parodė, kad tai yra labai svarbus rodiklis. Visiems *Celeron* gerbėjams rekomenduoju palaukti kitų metų sausį pasirodysiančio naujos kartos *Celeron 500*, pagaminto pagal 0.18 mikronų technologiją bei oficialiai naudojančio 100 Mhz magistralę. Ar verta pirkti *Pentium III*? Sunksnis klausimas. Kol kas tai yra spėčiausias procesorius, tačiau jūsų vietoje vis tik dar šiek tiek palaukite, juk jau vos po kelių mėnesių mus turėtų pasiekti *Coppermine*, kuris turės 256 KB talpos į liūtą integruotą spartinčiąją atmintinę bei funkcionuos 133 Mhz sisteminėje magistralėje, o kainuos beveik tiek pat, kiek dabartinis **PIII**. Ar verta įsigyti *Pentium II*? Kategoriskai ne. Kodėl? Tai elementaru. Pažvelkite į

**Pentium III**: jis turi SSE modulį, patobulintą darbą su pagrindine atmintimi technologiją, o kainuoja tik dešimčią *JAV* dolerių brangiau. Negi jums gaila 10 "baksų", kai ketinate pirkti beveik pusantro tūkstančio litų kainuojantį procesorių? Ir paskutinis klausimas: ar verta pirkti **K6-III**? Pasakysiu atvirai: šį procesorių pirkst tik fanatiški AMD gerbėjai, arba veikėjai, kuriems du punktai teste *Winstone 99* reiškia daugiau negu procesoriaus našumas dirbant su grafika bei dauguma neofisinių programų. O kam šie du punktai gali rūpėti? Tik žmogui, kuris pakeitęs *Celeron/Pentium II/Pentium III* į **K6-III** pajus neįtikėtiną našumo padidėjimą. Ar kas nors tokį matė? Aš nemačiau, ir abejoju, ar kada nors pamatysiu. Tad kam mums reikalingas **K6-III**? Teisingai, nereikalingas. Bent jau tol, kol jo kaina nenukris iki tos, kurią šiandien prašo už **K6-2**. O AMD "fanams" siūlyčiau palaukti **K7** (juk laukti liko vos keli mėnesiai), kuris turėtų ištaisyti visus **K6-III** klaidas.

Jau girdžiu jūsų klyksmus, peikiančius mane už raginimus dar šiek tiek palaukti. Nenoriu laukti – prašau, pirkite dabar. Bet, manau, nepraeis ir pora mėnesių, kai jūs pradėsite gailėtis. Jei jūsų kompiuteris jau per lėtas – įsigykite pigiausią *Celeron* (geriausiai **333A**), 100 Mhz magistralę numatančią motininę plokštę (pavyzdžiui, Chaintech 6BTM arba Asus P2B), ir, viską išspaudę iš pastarosios konfigūracijos (šiuo atveju tai bus 500 Mhz), ramiai laukite naujos kartos procesorių. Tačiau tai tik mano nuomonė, o galutinio sprendimo teisę, kaip visada, palieku jums. Bet prie šios skaudžios temos netolimoje ateityje dar būtinai sugrįšime.

Vikontas deCeleronas







## Su kuo valgoma druska

Tikriausiai daugeliui iš atminties dar neišdilo prisiminimai apie su malonumu praleistas valandas prie kompiuterio, žaidžiant *UFO Enemy unknown*, *UFO Terror from the deep*, o vėliau ir *X-COM Apocalypse*. Štai ką man labiausiai primena ilgai lauktas ir visai neseniai pasirodęs firmos Sirtech žaidimas *Jagged Alliance II*, jau per trumpą laiką spėjęs užsikariauti didžiulį populiarumą. Ne – čia neteks kovoti su ateiviais iš kitų galaktikų, kaip *UFO* serijos žaidimuose, tačiau esminiai principai yra labai panašūs – šiame žaidime puikiai dera bei persipina planavimas ir taktika. Žaidimas vyksta lyg dviejuose lygmenyse. Pirmasis – strateginis, jame matomas visos valstybės, kurioje vyksta veiksmas, žemėlapis. Šiame lygmenyje galima valdyti karinių grupių judėjimą, įsakyti kareiviams išeiti ar treniruoti partizanus, stebėti gyventojų nuotaikas. Žemėlapis suskirstytas į smulkesnius kvadratus. Antrasis lygmuo – taktinis, jis atitinka vieną žemėlapio kvadratą. Į jį persikeliama, kai tame pačiame rajone atsiduria Jūsų ir priešų kariai bei kai veikėjas nori pats ištirti šį žemės plotą, surasti ką nors naudinga ar pasikalbėti su vietiniais gyventojais. Taktiniame lange sumaniai panaudota vadinamoji 2,5 matmenų erdvė, pažįstama mums iš *Diablo* ar *Fallout*.

Pirmoji žaidimo *Jagged Alliance* versija susilaukė nemažo žaidėjų dėmesio visame pasaulyje, todėl autoriai nutarė išleisti pratęsimą. *Jagged Alliance II* buvo kuriamas ilgai, net dvejus metus. Lyginant su pirmtaku, žymiai pagerėjo žaidimo grafika, garsai, valdymas.

## Hm, koks gi šio žaidimo žanras?

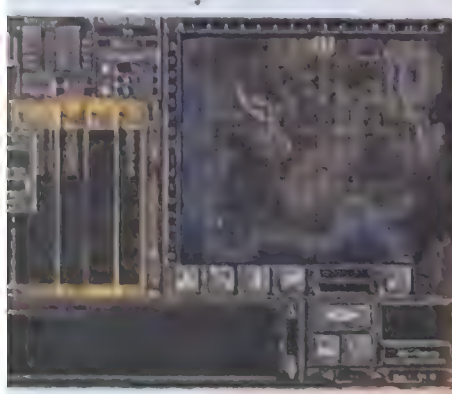
Po šaunaus video intarpo aiškėja, kad jūs (pagrindinis veikėjas), vėl vakarą slapta susitikęs su paslaptingu užsakovu ir gavęs iš jo nei daug, nei mažai, o 35 000 dolerių, turite skubiai surinkti kareivių-samdinių komandą, su kurių pagalba stengsitės išvaduoti į žiaurios diktatorės rankas patekusią saloje esančią valstybę ir jos gyventojus.

Atlikdamas šią užduotį, žaidėjas privalo spręsti ne tik karinius klausimus bei dalyvauti misijose, jis turi išmanyti marketingą, psichologiją, išmintingai parinkti samdytų "sėkmės džentelmenų" komandą ir, atsižvelgdamas į kiekvieno sugebėjimus, ją tinkamai apginkluoti, protingai išleisdamas pinigus bei kiekvienam parinkdamas skirtingą ginklą. Priešai ingi nesnaudžia, jie taip pat planuoja veiksmus. Diktatorės elitinių dalinių kariai puikiai veikia komandoje ir, atsižvelgdami į situaciją, tinkamai panaudoja visus turimus ginklus. Jūsų veiksmus taip pat akylai stebi gyventojai. Bet koks neryžtingumas, pralaimėtas mūšis ar mūšio vengimas sumažina čiabuvių pasitikėjimą jumis. Herojaus veiksmus vertina ir samdiniai. Pavyzdžiui, jeigu žaidžiantysis, taupydamas pinigus, mėgina samdyti juos tik trumpalaikėms, sunkioms operacijoms, o po operacijos juos atleidžia – pusgyvius, žaizdotus, netinkamus tolimesniems veiksams, vietoj jų samdydamas kitus, jau pasveikusius, tuomet samdiniai, perpratę gudrybę, paskelbia boikotą. Kitą kartą jų pasamdyti nebepavyks. Todėl tiesmukiškai, naudojant tik vieną strategiją, laimėti žaidimo neįmanoma. Kiekvieną valandą situacija keičiasi ir reikia skubiai priimti geriausius sprendimus. Galima drąsiai tvirtinti, kad žaidimas savo gilumu nenusileidžia *Civilization*.

## SirtechOS - nauja operacinė sistema

Informacinės sistemos braunasi į mūsų kasdieninį gyvenimą – tokia realybė. Todėl ir mūsų herojus, gavęs užduotį, visų pirma įsijungia savo nešiojamą kompiuterį. Aišku, pasikrauna operacinę sistemą. Spėkite, kokia? Ne, ne *Windows98* ir net ne *Linux* ar egzotiškasis *BeOS*. Tikri samdiniai pasikliauja tik *SirtechOS*, kuri niekada "nelūžta" ir yra labai patikima. Vos įjungta, protinga operacinė sistema signalizuoja, kad ką tik yra gauta elektronine žinute, todėl aš įtariu, kad į kompiuterį yra "įsiūtus" ir palydovinio ryšio modemas. Nuo ko gi ši žinutė? Tuoj pažiūrėsiu. Pasirodo, dosnūs užsakovas mums linki sėkmės, taip pat atskirame laiške prideda failą su išsamia ir paveikslėliais iliustruota ataskaita apie mažosios šalies ekonomiką, politiką, demografiją, karines pajėgas bei šalies žemėlapi. Kaip ir įprastoje elektroninio pašto programoje, neperskaitytos žinutės žymimos kita spalva, o perskaitytus jas galima ištrinti.

Daug kas klausia, ką galima rasti pasauliniame tinkle. Į tai aš mėgstu atsakyti – nėra to blogio, kuris neišeitų į Internetą. Pasirodo, šio žaidimo virtualiame Internete galima užsiimti samdinių verbavimu, užsisakyti ginklų bei amunicijos ar sudaryti sveikatos draudimo sutartis savo kareiviams. Taigi mūsų artimiausia užduotis – padėti šaliai žiaurėje artimai besiginantiems nuo diktatorės kariuomenės partizanams. Ir čia žaidėjui duodama laisvė pasirinkti, kaip jis nori išleisti pinigus. Šykštuolis galbūt pamėgins sutaupyti pinigų ir nieko nesamdydamas išvyks į pirmąją užduotį vienas... ir, aišku, grįš cinkuotame karste. Todėl nepagailekite pinigų samdinių verbavimui, pasirinkite bent tris-keturis. Sumokėjus įnašą, jie atvyks po 24 valandų.





## Pirmasis kraujas

Ką gi, komanda sukomplektuota, ginklai užtaisyti, sraigtaspažiai mus nutupdė į reikiamą rajoną. Čia prasideda, mano nuomone, įdomiausia ir stipriausia šio žaidimo dalis – taktiniai veiksmai mūsų lauke. Mūsų būrys eina lauku, šalia apgriauti namai – buvusių aršių mūsų pėdsakas. Prieš dar nesimato, bet jie kažkur šalia. Štai vienas mūsų samdinytis pastebėjo mūsų link bėgantį kareivį. Žaidimas automatiškai persijungia į atskirą ėjimų režimą. Kiekvienas karys gali išnaudoti jam duotų taškų kiekį savo nuožiūra (kuo pasirinktas samdinytis vikresnis ir labiau patyręs, tuo daugiau taškų jis turi): kelis kartus iššauti į priešą nenusitaikęs (ir, aišku, nepataikyti), gerai nusitaikyti, nusitaikyti dar geriau, dar ... šūvis į galvą. Gerai pataikyta. Priešas krenta be sąmonės. Po kelių ėjimų jis dar atsikels, tačiau kurį laiką jau nebešaudys. Dar turime taškų, tačiau taikliam šūviui jų nepakanka, tad verčiau atsitūpsime, po to atsigulsime ant pilvo – taip priešams bus sunkiau į mus pataikyti. Kitas mūsų karys kiek atsilikęs, todėl priešą dar nemato. Tegu pabėgėjas link jo. Nesėkmė – bėgdamas jis pamatė kitą pasislėpusį priešą kareivį. Pasigirsta šūvis. Laimei, mūsų karys dėvėjo neperšaujamą liemenę, todėl jis tik nesmarkiai sužeistas. Komanda buvo renkama apdairiai, todėl joje yra ne tik mechanikas bei sprogmenų specialistas, bet ir karo lauko daktaras, kuris jau skuba su vaistinėle prie sužeisto mūsų kario...

Kiekvienam veiksmui žaidimo taktinio mūsų lauke (iššauti, žengti žingsnį, atsitūpti ar atsigulti, pasibaigus šoviniams užtaisyti ginklą, suteikti medicininę pagalbą) reikalingi taškai. Beje, skirtingi ginklai reikalauja skirtingo taškų kiekio. Iš vieno patogaus ir greito, tačiau dažniausiai nelabai galingo ginklo spėsite iššauti 3-4 kartus ir dar priūpti, o iš granatsvaiddžio – geriausiu atveju tik vieną kartą, be to, net nespėję gerai nusitaikyti. Visiems kareiviams atlikus savo ėjimą, spaudžiamas ėjimo užbaigimo mygtukas. Jeigu panaudoti ne visi taškai, dalis jų perkeliama į kitą ėjimą. Po to ėjimus daro priešas, o vėliau ir vietiniai gyventojai, kurie gali paremti kurią nors kariaujančiąją pusę.

Maloniai nuteikia žaidimo kūrėjų pastangos padaryti žaidimą kuo realistiškesnį, apgalvoti kiekvieną smulkmeną: už kampo stovinčio priešą gali nesimatyti, tačiau jį išduoda neatsargus garsas, iš aukščiau šaudantis šaulys turi pranašumą, bet ginklas gali sugesti ar užsikirsti, taip pat gali sugesti ir automobilis. Kalbėkitės su vietiniais gyventojais, jie daug žino, o kai kurie net sutiks prisijungti prie jūsų komandos.

## "Klondaikas" ginklų žinovams ir mylėtojams

Stebina ginklų įvairovė. Tikram kolekcionieriui bus malonu rasti tradicinius realiai egzistuojančių ginklų modelius. "Naikinimo" įrankį galima rinktis pagal skonį ir pinigines storį – pradedant įvairių modelių pistoletais, lygiavamzdžiais šautuvais ir automatais, baigiant granatsvaiddžiais ir minosvaiddžiais. Kiekvienas ginklas gali naudoti atitinkamą amuniciją. Jūsų pasirinkimui paprastos, išcentrinės ar šarvus pramušančios kulkos, tiek sprogstamieji, tiek paraližuojančios ar ašarinių dujų pripildyti sviediniai. Ginklų galima patobulinti – labai pravers optinis taikiklis ar stovas. Šį arsenalą papildė šaltieji ginklai – peiliai, mėtomi peiliai, kastetai, metaliniai strypai ar laužtuvai. Jie naudingi, kai priešą reikia pašalinti tyliai ir nepastebimai. Atskirą grupę sudaro įvairiausių tipų granatos ir sprogstamieji užtaisai. Tačiau sprogdinimo darbus geriau patikėkite tik gerai savo darbą išmanančiam specialistui, kitaip visa komanda išlėks į orą.

Žaidime yra numatyta paros laiko kaita, todėl kartais teks kautis naktį. Tada galėsite prisilinti nepastebėti, pašalinti priešininko sargybinių ir užpulti netikėtai. Naktį labai pravers specialios priemonės – garsą sustiprinanti aparatūra, naktinio matymo prietaisai.

## Kaip visada - svarbiausia pinigai

Kadangi šioje šalyje už viską – kareivių samdymą, ginklus ir amuniciją, jų pristatymą į nurodytą vietą – tenka mokėti, tad pinigų skaičiavimas yra tikrai svarbus. Pinigų galima užsidirbti parduodant rastus daiktus ir ginklus, teikiant paslaugas vietiniams gyventojams, užgrobiančioms šachtas ir kalbinant šios vietovės darbininkus dirbti jose (todėl taip svarbu, kad gyventojai jums pasitiktų).

Tačiau visų svarbiausia, kad žaidimą žaisti yra smagu. Tam turi įtakos ir geras grafinis apipavidalinimas, puikus garsas, šaunūs dialogai, nesudėtingas valdymas ir tiksliai subalansuotas žaidimas bei geras priešų dirbtinis intelektas.

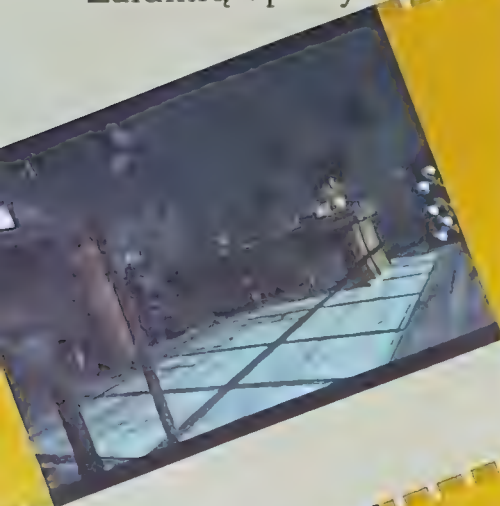
## Blogosios žaidimo savybės

Parašius tiek gerų žodžių, trumpai reikėtų apžvelgti ir blogąsias žaidimo puses. Aš radau jų ne tiek ir daug. Žaidimas kartais užstringa, aišku, pačiu netinkamiausiu metu. Tačiau, kaip sakoma, kas gali paneigti galimybę, kad tai Windows operacinės sistemos, o ne žaidimo kaltė? Kitas trūkumas – kartais būna nepatogu valdyti veikėjas, paimti daiktus, kai jie yra arti pastato sienų, ypač kai tos sienos yra priešais jus ir užstoja veikėją ar daiktą. Be abejo, siutina ir priešų veiksmas – jie pačiu netinkamiausiu metu į vienoje vietoje susispietusių jūsų kareivių būrį meta granatą, kuri sprogsi nusineša pusės karių gyvybę... Bet tam ir duota galva, kad mąstytumėte, ką darai. Gera pamoka ateičiai. Karas yra karas.

## Neliks nuskriausti ir prastesnių kompiuterių savininkai

Belieka pridurti, kad žaidimas parduodamas dviejuose CD, minimalūs reikalavimai yra Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95 ar 98, todėl daugelis, net neturėdami naujausių technikos "stebuklų", galės jį žaisti. Tiesa, kietajame diske standartinė instaliacija užima virš 300 Mb, o pilna – apie 800 Mb. Kadangi žaidime yra daug žodinės informacijos, nemokantys anglų kalbos gali rinktis oficialiai išleista, puikiai išverstą ir nuostabią viso garsių aktorių kolektyvo įgarsintą rusišką versiją, kurią išleido firma Buka. Sėkmės!





Ar žinote tokį posakį: „Ką tu rime – nesaugome, o pametę – apraudame“? Kiekvieną kartą dievagojamės, bet ir vėl viskas įvyksta taip, kad po to gailimės!

Prieš kokius ketverius metus, kai kvestai dar buvo labai populiarūs, žvelgime į juos šiek tiek atsainiai. Nors daugelis tų žaidimų, lyginant su šiandieniais – tikri šedevrai. Šiandien vertiname žaidimų pasaulį visai kitaip. Pavyzdžiui, į nuotykių žaidimus galime pažvelgti taip: kaip į cilinius, teisingus ir nuostabius. Prie cilinių galima būtų priskirti netikrus žanro „atradimus“ (*Byzantine* ar „senelis“ *Urban Runner*). Prie nuostabiųjų – tokius sodrius ir novatoriškus gaminius, kaip *The Last Express* arba *Grim Fandango*. O visi liks praktiškai teisingi kvestai. Apie vieną jų dabar ir pakalbėsime. Ruoškitės tikrai sąžiningam „klasikinio“ kvesto atstovui – tai naujas žaidimas, kurio veiksmas rutuliojasi daugeliui pažįtamame *Discworld* pasaulyje.

### Juoda – tai skamba išdidžiai

Po pirmųjų dviejų žaidimų *Discworld* visatos pagrindu, spalvingų ir linksmų, *Discworld Noir* atrodo gana keistai. Apskritai *Noir* stiliaus žaidimai nedažni. O dar kad jų veiksmas vykėtų išgalvotoje, humoristinėje visatoje... Beje, jei kas nežino, kas yra „*Noir*“ (tariasi „nu“) arba „*Film Noir*“: išvertus pažodžiui iš prancūzų kalbos, tai reikštų „juodieji filmai“, t.y. filmai kriminalinėmis temomis, kurių neabejotini atributai – slogi atmosfera, purvinos tamsios gatvės, lietus ir, žinoma, pagrindinis herojus juodu lietpalčiu ir užsimaukšlinęs skrybėlę, kurios šešėlis paslepia veidą. Toks mūsų herojus. Susipažinkite, Ljutas – pagrindinis ir vienintelis Enk-Morpork miestelio, kuriame ir vyksta veiksmas, privatus detektyvas. Ljutas nepasižymi ypatingomis manieromis, bet vis vien žavingas, nelabai gerbiamas, bet savo fizinių duomenų dėka gali susidoroti su bet kokia nepagarba, pagaliau jis turi savotišką humoro jausmą, todėl gali užkalbėti dantis bet kam. Žodžiu, mūsų žmogus. Jei skaitėte Reimondo Čandlerio romanus apie privatų detektyvą Filipą Marlow, galite manyti, kad Ljutoną jūs jau pažįstate.

# Discworld

„Kur dingę visų mylimas Rincewind'as ir kas drįso taip pasityčioti iš brangaus mums *Discworld'o*?“ – paklauskite. Kaip bebūtų keista, tie patys žmonės, sukūrę ir pirmąsias dvi žaidimo dalis – **Perfect Entertainment** komanda. Kalbama, kad visatos *Discworld* sukūrėjas Terry Pratchett'as, pamatęs pirmuosius mūsų kio *Discworld Noir* darbo rezultatus, sušuko: „Štai jis!“. Ir privertė komandą dirbti su dvigubu įkarščiu. Atsikymą Rincewind'o kūrėjai aiškina išimtinai tuo, kad tai ne *Discworld 3*, o alternatyvus žaidimas. Tačiau naujoje serijoje visų mėgstamas personažas bus atgaivintas. O kol kas sveiki atvykę į tokį pažįstamą, bet jau visai kitokį *Discworld*.

### Kaip tai įvyko

Kaip jau minėta, žaidimo ašis – privatus detektyvas Ljutas. Kaip nekeista, darbo jis neturi, nors dauguma Enk-Morporko gyventojų – užkietėję nusikaltėliai. Pradėjęs savo kaip profesionalo karjerą, pirmąjį užsakymą jis gauna tik po mėnesio. Tai gražuolė Karlofa fon Ubervald. Ji prašo Ljutoną „surasti žmogų vardu Mandi“, siūlydama už tokį atrodytų, nesudėtingą darbą krūvą pinigų. Apie tai, kad jam nesumokėjo, Ljutas prisiminė tik išėjus netikėtai viešniai. Tačiau nieko baisaus, jie dar susitiks... Pradėjęs darbą, Ljutas po truputį pradeda suprasti, kad jis nėra toks paprastas, o po kurio laiko mažutis tyrimas išsilieja į tikrą fantasmagoriją.

Tyrimo metu Ljutas susiduria su begale keistų asmenybių. Vieni jį sutinka draugiškai, kiti tik ir naudojasi proga privatų detektyvą apkeikti. Su kiekvienu Ljutas stengiasi susitvarkyti savo, individualiu būdu. Pavyzdžiui, radęs savo kontoroje nekviestą svečią – nykštuką El Kchali, mūsų herojus pradeda dialogą ir gana greitai išgirsta grasinimą: „Nesakykite, miste-





# World Noir

Žaidimų aprašymai

ri Ljutonai, kad aš jūsų neįspėjau". Atsakomosios reakcijos ilgai laukti netenka. Su žodžiais "Nesakyk, kad aš tave ignoravau" Ljutas nustumia nelemtą nykštuką nuo laiptų.

## Garsas, muzika, grafika

**Discworld Noir** muzika tikrai ypatinga. Bet svarbiausia, ji apgaubia žaidimą nenusakoma atmosfera. Klausydamasis bliuzų, pradėdai just artėjančio pavojaus kvapą ir, neperdėdam, visiškai įsijauti į išgvenusio nelemto detektyvo padėtį. Ačiū Polui Vejerui (Paul Weir), kurio dėka ši muzika čia atsirado.

Beje, puiki ne tik muzika, bet ir jos įgarsinimas. Balsai veikiamas parinkti stebėtinai tiksliai, nors... Yra ir vienas trūkumas. Įgarsinimo režisierius turbūt užsnūdo, kai vyko pirmojo vaidmens perklausas. To pasekoje – "jubilejinis" kietojo detektyvo balsas. Na, bet greitai prie to pripranti ir pradėdai tai suvokti kaip dalį pokšto, pavadinto *Discworld*. Apskritai garso reikšmė žaidimui yra didžiulė. Švelnūs akcentai ir keista veikėjų tartis suteikia žaidimui ypatingo žavesio.

Keista, bet žaidimo grafika taip pat nenuvilia. Dar daugiau – ji iš tiesų patinka. Visi fonai, kaip ir daugelis personažų, iš anksto numatyti. O "trimatis" Ljutas netgi skaičiuoja realiam laikui, beje, gana neblogai. Bet ką čia personažai... Stebėdamas nesilįjaujančią liūtį ir pats permirkstia urai. Žaidimas, be to, gali pasipui kuoti ir palyginti naujomis technologijomis, pavyzdžiui, dinamišku apšvietimu, realistiniais šešėliais.

## Notebook

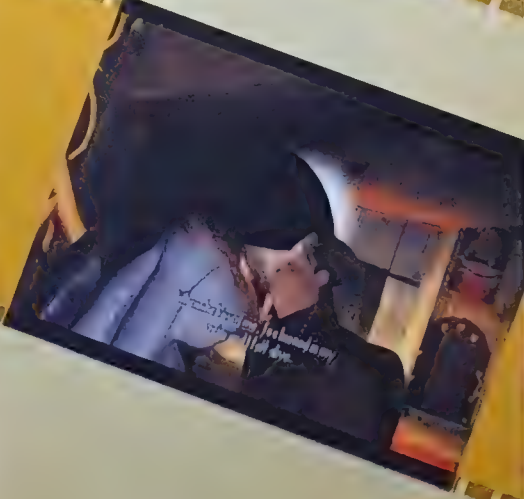
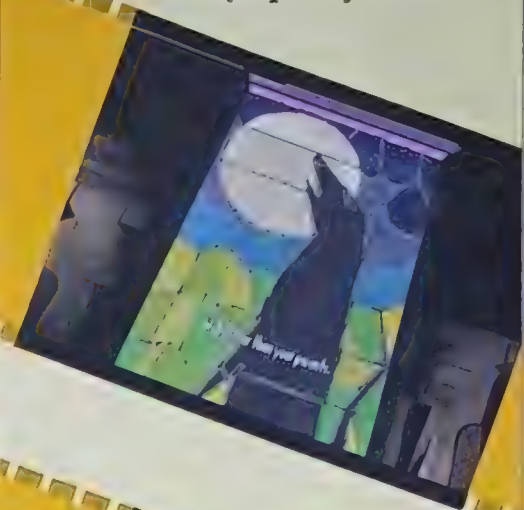
Neginčijamas žingsnis į priekį – jūs visai nebūtinai turite būti *Discworld*'o literatūros žinovu, kad išspręstumėte kai kuriuos galvosūkius. Iš esmės visi jie grindžiami logika, nors kartais ir tikrai velniškai

sunkūs. Beje, didžiausia reikšmė teikiama, aišku, ne jiems, o nuolatiniam dialogams. Būtent jie žaidime yra pagrindinis būdas, kaip gauti reikalingą informaciją. Jūs galite klausinėti personažų tiek tiesiogiai apie pagrindines temas, tiek prašydami nuorodų, kurias Ljutas nuolat užsirašinėja savo bloknote, vos tik kas pasako ką nors svarbaus. Jeigu prašoma apie nežinotą iki šiol vietą, ji iš karto atsiranda žemėlapyje, kuriuo ir naudojama vaikščiojant po miestą. Vienintelė rimta klaida – daugelio dialogų sudėtingumas. Ir ne visi jie tokie šmaikštūs kaip, tarkime, **Full Throttle**. Kai kurie pokalbiai tokie nuobodūs, kad migdo. Be to, siužetas nesišakoja, jis perdėtai linijinis, kaip kelias į vieną pusę. Bet žaisti, nepaisant nieko, vis tiek įdomu, ir, laiduojau savo galva, jūs neįveiksite **Discworld Noir** netgi per savaitę. Tai puikus kvesto požymis. Prieš jus trys tikro *gameplay* diskai.

Pastaruoju metu tapo madingi personaliniai minikompiuteriai, kuriuos personažai visada nešioja su savimi, įtraukdami į juos svarbiausią informaciją. Čia tokį kompiuterį atstoja paprastas bloknotas, į kurį Ljutas, kaip jau minėjome, užrašo įdomiausią, ką girdėjo iš pašnekovų. Vėliau, sekant bet kuriuo iš tokių užrašų, galima kalbėtis su bet kuriuo personažu ir išsiaiškinti, ką jis žino arba mano vienu ar kitu klausimu. Beje, žaidimo pašnekovai – tiek seni pažįstami iš ankstesnių serijų, tiek ir visiškai nauji personažai. Kaip jūs jau sitės vėl sutikę, tarkime, liūdnąjį vampyrą Samuelį iš antrosios dalies? Tik dabar jis kavinėje "Enk" groja fortepijonu ir dainuoja bliuzus. Nuostabu.

## Na, tai kaip?

Kad patiktų šis žaidimas, nereikia būti **Pratchett** fanatiku. Netgi nebūtina žavėtis *Noir* stiliumi. Taip, **Discworld Noir** tikrai atrodo niūriai, bet iš tiesų jis visiškai ne niūrus. Žaidimas greičiau primena juodąją komediją. Ir nors kartais jumoras gana lėkštas, o siužetas nuo vidurio galėtų būti ir geresnis – žaidimo tai negadina. Taigi, susipažinti su nauju **Perfect Entertainment** kūriniumi, be jokių abejonių, verta. Greičiausiai, kol nepasieksite pabaigos, jūs negalėsite atsisplėsti nuo **Discworld Noir**.





Kompiuterinių monopolijų laikais retas projektas, besiremiantis vien tik entuziazmu, pasiekia žaidėjus. O jau koks gali būti nardymo su akvalangu simulatoriaus likimas, galima tik spėti. Savo kūdikystėje **Drakan** ir buvo toks simulatorius, jį laisvalaikio kūrė trys entuziastai. Rezultatas – vienas iš daugiausia žadančių trimačių veiksmo-nuotykių žaidimų. Taigi ar ištesėti pažadai? Ar Pelenė tapo princese?

Pagrindinė **Drakan** istorijos veikėja vardu Rynn. Auksaplaukė Rynn – garbinga Larisos Kroft varžovė kovoje už žaidėjų širdis. Be to, Rynn – visai ne virtualus dvidešimtmetis fotomodelis, gyvenantis San Franciske ir mėgstantis degintis paplūdimyje bei žaisti kompiuterinius žaidimus. Tai kur kas neramesnė būtybė. Ji gelbėja, kai nori, savo pažįstamus, draugus, giminaičius ar tiesiog atsitiktinius praeivius nuo blogio jėgų. O jeigu pasitaikytų proga, galbūt išgelbėtų ir visą pasaulį.

Ir štai ji ir jos jaunesnysis brolis, grįždami namo, pateko į pasala. Brolį užpuolikai nusivedė su savimi, o Rynn paliko gulinią be sąmonės, pamane, kad ji mirusi. Vos tik veikėja atsigavo, ji pasileido į gimtąjį kaimą ieškoti pagalbos. Bet ir čia įvyko nelaimė: kaimas sugriautas, o visi gyventojai išžudyti. Beje, reikia paminėti, kad tai buvo kardu ir drakonų, o ne pistoletų ir viršgarsinių naikintuvų laikai. Būtent todėl Rynn pasiėmė ištikimąjį kardą ir leidosi ieškoti dingusio broliuko.

Pagrindinis **Drakan** veikėjas – daug egzotiškesnis personažas nei kovingoji ilgakojė. Kaip galima suprasti iš žaidimo pavadinimo, tai – drakonas. Rynn sutiks jį jau pačioje savo klajonių pradžioje ir nebesiskirs su juo visą gyvenimą. Netgi nežinia, kuris iš veikėjų įdomesnis (na, jeigu pamiršime Rynn formas...). Retas kuris yra matęs drakoną, bet pirmasis išpūdis tikrai labai geras. Paaiškėjo, kad šios magiškos būtybės yra protingos, stiprios ir turi humoro jausmą. Kiekvienam savo valdovės poelgiui apibūdinti drakonas turi užantyje kokį nors juokelį. Iš esmės sparnuotasis rubuilis ir yra žaidimo ašis. Rynn gali kovoti vėzdais, kardais, kirviais ir kitokiais



kertančiais ar duriančiais įrankiais tiek "ant savo dviejų", tiek ant drakono nugaros. Stebuklingasis gyvūnas, puldamas priešininkus, gali pasitelkti ir magiją – skirtingos galios rutulius (ugnies, ledo, lavos).

Laisvo skrydžio jausmas veiksmo-nuotykių žaidime, žinoma, ne naujiena (prisiminkime kad ir **Dreams To Reality**), bet ir ne eilinis reiškinys. Keliavimas ant drakono nugaros atveria ištisą naujų išpūdžių erdvę. Net ir pati Rynn, rodos, labiau pasitiki plačiais savo bičiulio sparnais nei savo kojomis. Skirtingai nei garsioji kovos draugė Lara, pagrindinė **Drakan** veikėja nepasižymi ypatingais akrobatiniais sugebėjimais. Taip, ji moka vaikščioti, šokinėti (aukštai), bėgioti ir muštis, bet sliuogti virve ir šaudyti... Tai jai sudėtinga.

Be to, Rynn, kaip ir jos drakonas, nemoka "auginti raumenų". Žaidime **Drakan** veikėjai neturi jokių parametrų, išskyrus sveikatą. Visgi laikui bėgant ši saldžioji porėlė tampa stipresnė. Tai įmanoma ginklų, didinančių smūgio galią, dėka. Kiekvienas naujas ginklas, kardas, lankas ar užkeikimas visada galingesnis nei buvęs prieš tai. Priešai, į kuriuos nukreiptas šis ginklas, gana įvairūs. Yra ir skraidančių priešininkų, ir vaikščiojančių žeme. Be to, mes pamatysime ir įprastus fantastiškus su tvėrimus, tarkime, orkus ar drakonus, ir tik **Drakan** pasauliui būdingus baisūnus. Puolantieji (arba besiginantys?) neišsiskiria dideliu intelektu, tačiau kaunasi visai neblogai, o nepakankamas protas puikiai kompensuojamas įvairumu.



Beje, Rynn gyvenimas – ne vien tik kautynės. Yra dar ir nuotykių. Veikėjams teks bendrauti su įvairiais žmonėmis, ir visi jie turės savų problemų. Žaidėjas sprendžia įvairias užduotis ir kaip atlygį gauna naujus ginklus arba dalį siužeto (juk jūs nemanote, kad visą žaidimą nieko daugiau neveiksite, tik ieškosite savo broliuko?). Reikia paminėti, kad loginių mįslių, kurios priverstų ilgai laužyti galvą, žaidime nelabai daug. Šių galvosūkių sprendimas užims jums tikrai mažiau nei pusę žaidimo laiko. Rynn ir drakonui teks pabuvoti keturiuose pasauliuose: tropiniame, kalnų, vulkaniniame ir ... tebūnie paslaptis.

## Kitkas

Visgi grįžkime prie laisvojo skrydžio. Tam, kad būtų



įmanoma tokia grožybė, prireikė originalaus grafikos varikliuko. Deja, pasigrožėti juo galės tik turintys šiuolaikinius trimatės grafikos greitintuvus. Priklausomai nuo to, koks į kompiuterį įdėtas greitintuvas, žaidėjas matys daugiau ar mažiau specialiųjų efektų, daugiau ar mažiau detalių. Žaidimą mes stebime trečiuoju asmeniu ir kamera, visada pasirenkančia geriausią matymo kampą. Tik kamera juda per greitai, o geriausias vaizdas pasirenkamas iš tiesų ne visada. Galimybė pačiam kontroliuoti kamerą arba rinktis vieną iš kelių automatinės kontrolės būdų nesutrukdytų. Prie varikliuko privalumų galima būtų priskirti ir realistinę visų personažų animaciją. Tokie gestai, kaip, tarkime, gūžtelėjimas pečiais, atrodo labai efektingai. Jei viso šito neužgožtų...

**Drakan** galima žaisti ir keliuose, be to, trimis režimais.



Visi režimai – kovos iki mirties (*deathmatch*). Pirmasis – Rynn žaidimas. Visi bėgioja po lygį bei kaunasi kardais ir lankais, rinkdami įvairiausių paskatinius. Ant rasis – skrydis ant drakonų – turbūt pats įdomiausias. Kovinio malūnšparnio simulatoriaus kombinacija su 3D veiksmu, ir visa tai fantastinėje aplinkoje. Trečiasis režimas – kažkas panašaus į “kalno valdovą”. Drakonas lygyje tik vienas. Tas, kuris pirmas jį sutramdo, kovoja prieš kitus. O jei kas nugali raitelį, pats tampa drakono šeimininku. Vienu metu gali žaisti iki aštuonių žmonių vietiniu tinklu arba Internetu.

Na, galiausiai muzika ir garsai. Iš esmės, jie niekuo neypatingi. Tačiau jei muzika šiek tiek “herojiška”, tai garsai, o ypač kalba, galėtų skambėti ir geriau. Plepalai perversi į skaitmeninį formatą nelabai kokybiškai ir ne

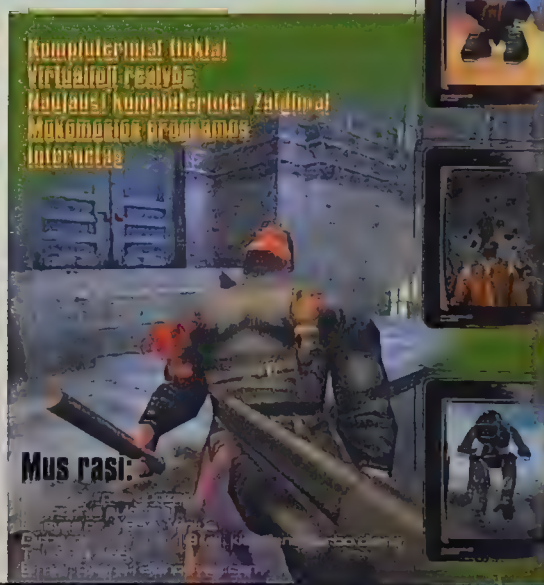


visada gali suprasti, ką sako personažas. Be to, kartais veikėjų kalba ir judesiai tarpusavyje nesuderinti.

**Drakan** – vienas iš pirmųjų žaidimų, taip aktyviai eksploatuojantis drakonų idėją. Buvo, žinoma, kvestai, kuriuose mes susitikdavome su šiais sutvėrimais, bet atsisėsti ir skristi... Į galvą ateina tik iš Sega Saturn perkeltas **Panzer Draoon**, tačiau tai buvo vidutiniška skraidyklė. O šitai pamatysime pirmą kartą. Nuostabi idėja galėjo būti įgyvendinta ir geriau, tačiau žaidimo originalumas verčia užsimerkti prieš smulkius trūkumus. Kaip jau minėjau, būtinas trimatės grafikos greitintuvas, nuvylė garsai, o ir kamera ne visada elgiasi padoriai. Tačiau kai sėdi ant gigantiško sutvėrimo nugaros ir skrendi, kur akys mato, tai nutoldamas nuo žemės, tai vėl prie jos priartėdamas ir gėrėdamasis nuostabiais vaizdais... Pojūčių perduoti tiesiog neįmanoma. O dar siužetas, po truputį besirutuliojantis žaidimo metu. Būtų įdomu “drakonų kovas” sužaisti ir prieš draugus. Tačiau greičiausiai tai ne paskutinis “drakonų simulatoriaus” žanro žaidimas. Galbūt kiti bus labiau pasisekę grafikos srityje, tačiau **Drakan** taip ir liks pirmuoju žaidimu, kuriame suderinti nuotykiškai ir drakono simulatorius.

Nori pažaisti kompiuterinius žaidimus  
tinkle, pabandyti laimėti turnyruose?

**Ateik pas mus!**





# Age of Empires

## The Age of Kings

Žaidėjas, nežaidęs *Age of empires*, tikrai negali savęs vadinti tikru RTS fanatiku. Prieš dvejus metus sulaukęs milžiniško pasisekimo ir kritikų vadintas vienu geriausių RTS žaidimų *Age of empires* sugrįžta. *Age of empires: The Age of Kings* (toliau AG2) – tokiu pavadinimu jis pradeda savo naują karaliavimo amžių. Oficialiai rugsėjo pradžioje turintis pasirodyti žaidimas buvo kuriamas beveik trejus metus. AG2 turėjo pasirodyti jau 1998 m., tačiau *Microsoft* ir *Ensemble studios* stengėsi įvykdyti žaidėjų reikalavimus ir įdiegti naujausius RTS standartus. Tiesa, vietoj AG2 *Microsoft* išleido *Age of empires: The rise of Rome*, kuris taip pat buvo entuziastingai sutiktas ir netgi sugebėjo įkopti į geriausių žaidimų viršūnę. Aš išbandžiau AG2 0.9.7.22 versiją ir nekantraujantiems galiu iš karto pasakyti: laukti vertėjo. AG2 veiksmas vyksta V-XV a.a., žodžiu, pačiais viduramžiais. Žaidime šis laikotarpis suskirstytas į 5 laikmečius: Tamsos (*dark*), Vidurinįjį (*middle*), Feodalų (*feodal*), Imperijos (*imperial*) ir Ramsčio imperijos (*post - imperial*).

Tamsos amžiuje visi junitai tokie patys, kaip ir vėlesniuose žaidimo AG amžiuose. Tiesa, yra ir dar senesnių atgyvenų. Pvz., vienas silpniausių junitų yra *Beserkeris*, tas pats žmogus su kirviu, taip pat išliko ir *Akmens* amžiaus laukinis su vėzdu bei daug kitų silpnų junitų.

AG2 gerokai pakeistas pradinis meniu. Norint pasileisti, keisti žaidimo parametrus ir pan., dabar reikia spustelti tam tikrą simbolį, pvz., skydą. Žaidimas, kaip ir jo pirmtakas, turi *single player*, kuriame yra vienas pasirenkamasis scenarijus, kampanija, susidedanti iš daugybės scenarijų, klasikinis *Deathmach* ir naujas režimas *Regicide* (čia reikia nužudyti priešininko karalių ir apginti savąjį). Kampanijoje jau iš pat pradžių stebina galimybė pasirinkti net iš 13 tautų. Dabar galima vadovauti bizantiečiams, kiniečiams, prancūzams, gotams, japonams, persams, saracėnams, teutonams (beje, mūsų protėvių mirtini priešai, mat, teutonams priklausė ir kryžiuočiai su kalvi-

juočiais), turkams, mongolams, keltams ir vikingams. Pasileidus kampaniją už prancūzus, scenarijus maždaug toks: vyksta šimtmetis karas tarp Anglijos ir Prancūzijos. Prancūzai nesugeba laimėti nei vieno mūšio prieš anglos ir jų sąjungininkus prancūzus burgundus. Beveik visoje teritorijoje siautėja priešas. Jūsų armija palaužta ir išsigandusi, nebemato prasmės kovoti toliau, bet štai vieną dieną pasirodo mergaitė Žana Dark. Ji įkvepia kareivius vėl griebtis kardo. Taigi jūs su Žanos Dark pagalba ir vadovausite prancūzų kareiviams bei išvysite anglos su jų sąjungininkais iš tėvynės.

Jau pirmojoje misijoje slogų išpūdį sukėlė spalvos, visas žaidimas remiasi tik 256 spalvomis.

Rezoliucija 800x600 atrodo normaliai, o nusistačius didesnę gan sunku sugaudyti savo junitus. Tiesa, man nelabai suprantama, kodėl *Ensemble studios* vandenį padarė nejudantį, jis nupieštas, ir tiek, jokių bangelių ar judesių. Nors plaukiant laivui ir bandoma imituoti bangeles paskui jį, tačiau bendras išpūdis ne koks. Be to, žaidime nėra kvapo žadėtų naujovių, tokių kaip galimybė įsikūnyti į norimą žaidėją ir jį valdyti pirmuoju asmeniu (taip yra *Dungeon Keeper*'yje). Taip pat nėra žadėtos galimybės vartyti žemėlapi, jį didinti ir mažinti. Man nelabai aišku, kodėl AG2 vienu metu negalima valdyti daugiau nei 24 junitų, tai tik apsunkina žaidimą. Visi AG2 žemėlapiai savo išvaizda beveik niekuo nesiskiria nuo pirmojo AG, tačiau medžiai ir pastatai tapo normalaus dydžio, o jūsų junitai šalia jų atrodo maži. Todėl dabar prireiks žymiai daugiau laiko, žvalgant po teritorijos žemėlapi. Tai beveik ir visos AG2 blogybės. (Kad aplinka tapo normalaus dydžio, nėra blogybė).

O dabar laikas susipažinti su naujomis ir geromis AG2 savybėmis. Kaip jau minėjau, aplinka tapo normalaus dydžio, tačiau joks junitas negalės pasislėpti miške ar už pastato. Atsidūrus junitui už kokio nors objekto, junitas tampa permatomas ir apvedžiojamas linija. Žaidime AG2 atsiveria plačios prekybos ir mainų galimybės. Už auk-

są galima gauti viską, ir atvirkščiai. Be to, dabar prekyba vyksta ne tik laivais, bet ir sausumoje vežimais, todėl prekyba – vienas svarbiausių faktorių, siekiant pergalės.

### Junitai

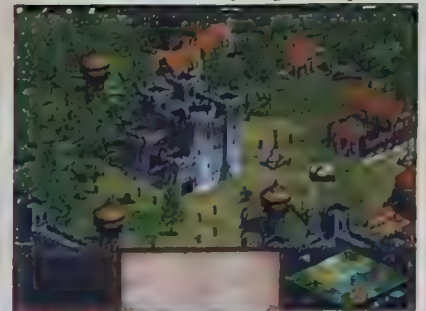
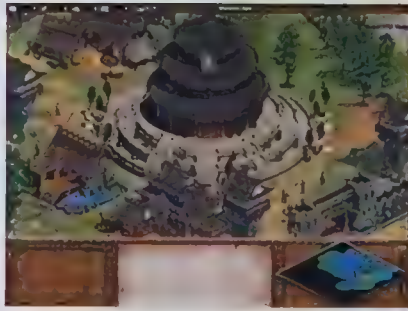
AG2 yra net virš 90 junitų. Tai visi jau matyti žaidime AG ir nauji: ietininkai, pėsstininkai, raiteliai, patrankos, naujoviški laivai ir... herojai, karaliai. Beje, atsirado moteriškos lyties darbininkų bei herojų, ir jos nenusileidžia vyrams. (Visų lygios teisės :)) Iš tų daugybės junitų, manau, verta paminėti unikalčiausius. Tai naikinimo laivas, kuris atplaukęs pridaro priešui didelės žalos. Taip pat skraidantis laivas, jis gali keliauti bet kokia teritorija ir labai naudingas žvalgyboje. Gan įdomus junitas – taranuotojas. Jis labai praverčia šturmuojant pilį. Taip pat atsirado universalių junitų, kurie gali ir šaudyti, ir kautis kardu ar kirviu. Kaip ir AG, be tradicinių liūtų, elnių ir dramblių dabar miške galima sutikti avis, briedžius, šermus, vilkus ir pan.

### Pastatai

Kiekviena tauta turi maždaug po 40 pastatų, kuriems būdinga tos tautos savita architektūra. AG2 atsirado nemažai naujų pastatų – tai nedidukės pilys, universitetai, bažnyčios. Beje, AG2 pastatai suskirstyti į karo, ekonominius ir ūkio. Išliko ir pasaulio stebuklai. Labai naudingos nedidukės pilys ar specialūs bokšteliai. Užpuolus prie-







šams, savo beginklius junitus suvarote į šiuos pastatus ir galite nebijoti, kad jiems kas nors atsitiks. Be to, kariniuose pastatuose dabar įmanoma iš anksto užsisakyti kelis junitus, t.y. atsiradus vienam junitui, iš karto ima gamintis kitas. Ir galite nebijoti, kad pačiame mūšio įkarštyje teks rūpintis kareivių gamyba. Dar daugiau, ką tik pagamintam junitui galite iš anksto nurodyti, kur jis turi eiti. Pvz., pagaminamas kareivis ir jis iš karto traukia į fronto liniją. Dar vienas naudingas dalykas yra pakeliamieji varčiai. Apsitveriate savo teritoriją siena, pasistatote vartus ir galite nebijoti netikėto priešo antpuolio, o norėdami išeiti išorėn, tiesiog pakeliate vartus.

### Strategija

AG2 kaunantis su priešais atrodo lyg žaistume žaidimą **Myth**. Norint laimėti, reikia išnaudoti kiekvieną savo privalumą ir stengtis užimti geresnę poziciją. Čia labai svarbu kalnai, nes mūšio metu užėmus šią poziciją, tikras malonumas žiūrėti, kaip jūūsų lankininkai varpo lėtai lipančius priešo pėstininkus, arba dar geriau, kai juos tiesiog į gabalus taško patrankos. Žaidime AG2 pasirinkus *hardest* lygį, priešininko dirbtinis intelektas pasirodo toks aukštas, kad kartais iš nevilties norisi nusirauti plaukus. Pvz., kai puolate kompiuterio karius su žymiai gausesnėmis pajėgomis, jis palieka kautis tik dalį savo kariaunos, o kiti kareiviai pabėga, ir vėl susibūrę stengiasi išžudyti mūšio metu išsisklaidžiusias jūūsų pajėgas. Arba nuo jūūsų artilerijos nuvilioja apsaugą ir tada užpuola bejėges patrankas ar katapultas, ir jums belieka su savo artilerija atsisveikinti. Tiesa, jūūsų junitai irgi nepėsti. Kiekvienas junitas dabar gali atlikti daugybę veiksmų, tereikia jam įsakyti, t. y. paspausti interfeise tam tikrą mygtuką. Vienas mygtukas junitui gali įsakyti:

1. Patruluoti tam tikroje teritorijoje.
2. Ginti ar ginti tam tikrą objektą.
3. Ginti objektą, nuo jo toli neatsitrau-

kiant. (Tai naudinga, nes priešininkas nuolat mėgina nuvilioti apsaugą nuo saugomo objekto).

4. Ginti objektą ar save ir niekur nejudėti.

5. Agresyviai visus žudyti ir griauti pastatus.

6. Sekti ar lydėti tam tikrą objektą. (Pvz., sekti priešą ir surasti jo stovyklą)

Taip pat yra labai naudingas mygtukas "pavojaus signalas". Kai jus užpuola didelės kompiuterio pajėgos, ir jūs matote, kad apsiginti jau nebeįstengsite, sutrimtuokite ragu, ir į pagalbą atskubės netoliese esantys sąjungininkai.

AG2 galima įbristi į negilų vandenį arba be laivo pagalbos persikelti per nedidelius upeliukus.

### Technologijos

AG2, kaip ir jo pirmtake, vystomos įvairios mokslo šakos, siekiant sparčiai tobulėti ir pereiti į naujesnius amžius. Dauguma AG2 išradimų jau buvo išrasti AG, bet teks juos išrasti iš naujo, pvz., ratą. Žaidimo pradžioje kiekvienos tautos vystymasis panašus, tačiau vėlesniuose amžiuose išryškėja kiekvienos tautos pranašumai bei trūkumai. T.y. gerai išvysčius visas mokslo šakas vėliau išryškėja tik viena tai tautai būdinga mokslo sritis. Pvz., anglai turi labai galingą laivyną, o teutonai, kaip katalikybės skelbėjai, turi geriausius kunigus (verbuotojus), tačiau jų laivai nė iš tolo neprilygsta anglų galiūnams. Dabar interfeise atsirado vienas naujas mygtukas, kurį paspaudus gaunama visa informacija, kuo pranašus vienas ar kitas atradimas arba perėjimas į kitą amžių.

### Diplomatija

Kaip ir AG, čia yra sąjungininkai bei neutralūs veikėjai, su kuriais galima plėtoti prekybą, ir priešai.

Taip pat išliko galimybė sumokėti prie-

šininkui už tai, kad būtų nutrauktas karas.

### Dar šis tas

AG2 dabar turi 3 žemėlapius: išteklų ir prekybos, karo bei paprastąjį.

### Garsai

AG2 garsai beveik tokie patys kaip ir AG, tačiau atsirado ir naujų. Beje, dabar kiekvienos tautos kareiviai šneka gimtąja kalba. Pvz., teutonai sako *ja-ja*, o anglai – *yes*. Apskritai garsai AG2 yra neblogi.

### Muzika

Kaip visada puiki. Čia, kaip ir AG, dedena būgnai, gaudžia trimitai ir kitokie puikiai sintezuoti senovės instrumentai. Taigi muzika, kaip ir garsai, yra gera.

### Multiplayer

AG2 galima žaisti keliuose vietiniu tinklu, taip pat per modemą su draugu ar internetu per *Microsoft Zone* arba kitus žaidimų serverius.

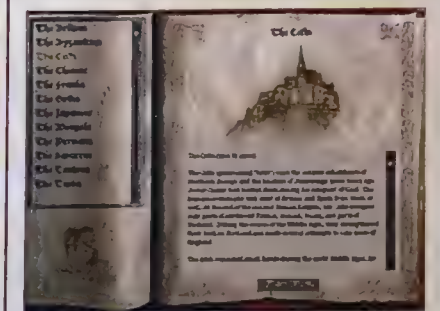
### Grafika

Kaip jau minėjau, žaidime numatytos tik 256 spalvos bei skiriamoji geba nuo 800x600 iki 1280x1024, tačiau iš esmės jis atrodo visai neblogai. Galima sakyti, kad AG2 grafika tokia pati kaip ir AG. Kadanagi žaidimo grafika nesudėtinga, jam paleisti užtenka Pentium 133 ir 16mb ram. Šiais laikais tai nedideli reikalavimai.

### Pabaigai

Tai tikrai puikus RTS žaidimas, kuris sudrebins visą žaidimų pasaulį. Manau, AG2 ne tik sugebės pakartoti savo pirmtako sėkmę, bet ir aplenks jį. Kiekvienam patarčiau nedvejoti ir nusipirkti šį *Microsoft* sedevrą. Nors jame nėra viskas tobula, tačiau gerų savybių jis turi keleriopai daugiau nei trūkumų. Taigi sėskite prie AG2, pasinerkite į viduramžių pasaulį ir užkariaukite visą senąjį žemyną.

Exas



Prekyba personaliniais,  
žaidimų kompiuteriais

Įvairūs aksesuarai

PC ir Sony Playstation CD

Ožėškienės g. 19, Kaunas  
tel./faksas (27) 22 10 87  
mob. tel. (287) 62775



KIBERNETIKOS  
PASAULIS



GT Interactive

## Pentium 166, 32 MB RAM, 3D akseleratorius Windows 95/ NT 4.0, Sony PlayStation

Maždaug prieš dvejus metus buvau įsitikinęs, jog lenktynių žanras jau pasiekė savo apogėjų ir turėjo: a) arba visiškai išnykti (kalbu ne apie globalias žanro laidotuves, o apie naujų idėjų neatsiradimą arba neišreiškimą apčiuopiamais produktais, ką galima palyginti su visuotiniu miegu. O nuo miego iki mirties, kaip žinia, – vienas žingsnis (užtenka prisiminti 2D kvestų likimą); b) arba atrasti kokią nors naują vystymosi kryptį. Kitaip tariant, ištrūkti iš banalios, nuvalkiotos kasdienybės ir sukurti ką nors šviežia. Netrukus, lyg vadovaudamiesi mano išvedžiojimų "b" punktu, gamintojai (matyt, ne be gilių iš aukščiau, kurios, drįsčiau teigti, yra neabejingos aptariamam žanrui (juk į panašią duobę krentant dvimačiams kvestams, pagalbos rankos jiems niekas nepadavė), mūsų, "gelmerių", teismui, beveik vieną po kito pateikia kelis įdomius ir, svarbiausia, novatoriškus projektus. Kalbu apie **Carnageddon**, **Grand Theft Auto** ir **Need for Speed III** (buvo ir daugiau neblogų darbų, tačiau man labiausiai įsiminė būtent šie trys). Po pastarojo pasisėkimo užslinko ir vis dar neišsisklaido savotiška tyla. Tačiau turėdamas omeny visus man žinomus faktus (kuriais netrukus su jumis pasidalinsiu) bei tikėdamasis neprisišaukti niekieno (kas mąsto kitaip) (niršio ar kokių nors drastiškų veiksmų, šią užsistovėjusią tylą drįstu pavadinti "tyla prieš AUDRA").

Audra, kaip nekeista, turėtų kilti mummyse. O jos priežastimi taps naujasis kompanijos **Reflections Studios** kūdikis. Pastaroji komanda žaidėjams turėtų būti gerai žinoma kaip kontraversionalaus **Destruction Derby** kūrėja. Iškepę dvi šio žaidimo dalis (antroji buvo baigta 1996-ųjų pabaigoje), vyrukai kažkur pradingo, ir į

dienos šviesą teikėsi "išsiropšti" tik šių metų pradžioje. Pasirodė jie anaipatol ne todėl, kad jiems trūko gerbėjų dėmesio ar maisto bei vandens atsargų, o konkrečios misijos vardan – anonsuoti pasauliui savo dvejų metų darbo vaisių (aha, pasirodo tuos dvejus metus jie intensyviai dirbo). Nesunku susigaudyti, kad tasai jų vaisius ir žada žaidžiančiųjų visuomenėje sukelti "vezuvijaus efektą". Tai gi griaudžiant audringoms ovacijoms leiskite jums pristatyti – **Driver**.

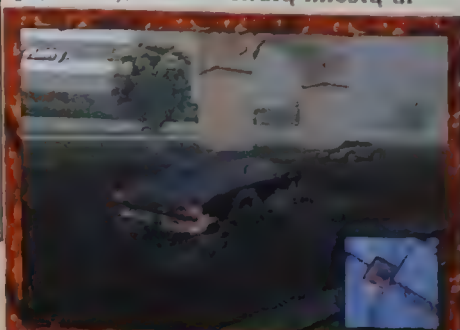
Neabejoju, kad atsiras tokių, kurie, vos užmetę akį į paveikslukus ar net nebaigę skaityti žemiau pateikto teksto, užklijuos jam "trečiojo Destruction Derby" etiketę, kiti gi (ypač tai liečia jaunąją publiką, kuri nei mačiusi, nei girdėjusi apie tokią "senieną" kaip DD), sutiks **Driver** tiesiog kaip **Driver** (paradoksas:)). Visiems skaitantiems šias eilutes bičiuliams siūlyčiau pažiūrėti į žaidimą būtent iš pastarosios pusės. Na, gerai, užteks tų įžanginių pliuropalų – eime, pažiūrėsime, kokius siurprizus mums paruošė gamintojai darbštuoliai iš **Reflections**.

Pirmiausiai pateiksiu ištrauką iš gamintojų pranešimo spaudai (stilius netaisytas – supraskite kaip norite:)): "**Driver** – tai lenktyninis veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjas turės unikalią galimybę atsisėsti prie 70-ųjų epochos automobilio vairo bei dalyvauti pašėlusiose, "Holivudiško stiliaus" lenktynėse (čia greičiausiai labiau tinka žodis "gaudynėse"), skrodamas žymiausių JAV miestų gatves. Šis žaidimas jus tiesiog "prikaustys" prie sėdimo baldo, padarys solidžios adrenalino dozės injekciją, o nuo pašėlusio veiksmo jums gali sustreikuoti širdis (vaje, na ir prigašdino – gal mums būtų sveikiau jo nežaisti: čia ir injekcijos, ir "prikaustymas", ir tas baisus dalykas su širdimi:)).

Manychiau būtų racionalu išversyti šį "pranešimą" į mums, žmonėms, suprantamą kalbą. Taigi **Driver** veiksmas vyksta tolimais 70-taisiais. Jūsų "draiveriškas" alter ego bus Taneris, slapta misiją vykstantis policijos pareigūnas. Jūsų tikslas: "įsi-

maišyti" į nusikaltėlių gaujos gretas bei įgyti visišką jų pasitikėjimą. O tapus "savu", vykdyti savo slaptuosius kėslus: išskelti į dienos šviesą nusikaltimų bei korupcijos tinklą, juosiantį keturis didžiausius ir egzotiškiausius JAV miestus – Niujorką, Los Andželą, San Franciską ir Majamį. Tanerio misija yra visiškai užslaptinta (kadangi medžiojami ne tik nusikaltėliai, bet ir korumpuoti valdininkai (galbūt netgi policininkai)). Tad nereikia stebėtis, jog minėtų miestų gatvėse jums neteks susilaikyti jokios pagalbos iš šalies (nebent iš aukščiau:)) – net iš kolegų policininkų (apie šių veikėjų netolerantišką elgesį truputį vėliau), jau nekalbant apie kitus veiksmo dalyvius.

**Reflections** seka pasakėlę, kad prieš imdamasi darbo pasiuntė savo darbuotojus filmuoti paminėtų miestų gatvių (!). Visa tai daroma tam, kad žaidžiantysis važiuodamas, tarkime, pro *Empire State Building*, pralemtų: "Žmogau, juk tai mano darbovietė", arba dilindamas padangas Majamio pakrantėje su neslepia nuostaba pastebėtų: "Monika (parinkau pirmą pasitaikiusį vardą. Tikrai. Aš nemeluojau! Tiek to, galvokit, ką norit:)), žiūrėk, tai juk Pietinis Paplūdimys. Matai tą gelbėtojų bokštelį? Tai juk vieta, kur aš tave pirmą kartą užkalbinau. O, Monika! – O, Styvi!..." (aš ir vėl nukrypau nuo temos. Nedelsdamas prie jos (prie temos, ne prie Monikos) grįžtu). Taigi kūrėjai norėjo pasakyti, kad jei jums kada nors teko pabuvoti kuriame nors iš keturių miestų, jūs nesunkiai atpažinsite ne tik jų žymiausias bei dažniausiai lankomas vietas (tokias kaip jau minėtieji *Empire State Building*, Pietinis Paplūdimys arba Aukšinių Vartų tiltas (*Golden Gate Bridge*) ir t.t.), bet ir bendrą miestų ar-





chitektūrą. Jus turėtų apimti jausmas, kad patekote į Majamį, Los Andželą ar... (patys žinote kur). Kiekvieną miestą sudaro 20-30 mylių kelio dangos bei 150 tūkstančių pastatų. Kaip jau minėjau (o gal dar ir neminėjau. Ech, jau ta senatvė!), kiekvienas iš to 150 tūkstančių turi savo realųj analogą. Įsivaizduokite, kaip apsidžiaugs mažasis Bendžaninas (Džonas, Semas, Džimas, Bilas, Džo, Maiklas...), kai pro automobilio langą išvys savo kuklią pakelėje stovinčią trobelę.

Lyg to būtų negana, dosnieji vyrukai iš **Reflections** kiekvieną miestą "apdovanos" dar ir dvipusiu judėjimu su taisyklingai funkcionuojančiais šviesoforais, gatvėse knibždančiais pėsčiaisiais (deja, nepavyko išsiaiškinti, ar su jais galima bus elgtis taip pat, kaip su bičiuliais iš **Car-mageddon**) bei budriais policijos pareigūnais. Pastarieji bus labai atidūs, tad vieno kelių eismo taisyklių punkto pažeidimo bus gana, kad prie jūsų "priliptų" keli "draugų" automobiliai, skleidžiantys ausų būgnelius rėžiančius garsus. Beje, pilnoje žaidimo versijoje bus galima atrasti **Survival Mode** režimą, kurio tikslas kaip tik ir bus lakstyti nuo kokio tuzino policijos "trantų" (prisimenate **GTA?**).

Trumpai apie misijas. Iš viso **Driver** jų turi net 44. Tačiau, norint sėkmingai baigti žaidimą, galima išsiversti ir su 25 iš jų. Taip, siužetas ne tiesmukiškas. Kaip bus galima pasirinkti, kurias misijas vykdyti, o kurias ignoruoti? — paklauskite jūs. Aiškinu. Pamenate **GTA**, kuriame žaidėjas buvo priverstas lakstyti po visą miestą ir ieškoti veikiančio telefono apatato? Tokį radę, išgirdavome ragelyje šiurkštų balsą, duodantį mums nurodymus dėl tolimesnių veiksmų. Prisiminėte? Šaunuoliai. O dabar kuomet greičiau tai pamirškite, išmeskite iš galvos, "neutralizuokite" šią informaciją saugančius neuronus... Pamiršote? Jūs nepakartojami! Čia viskas vyks štai kaip: atvažiavę į miestą jūs apsistojate kokiam nors pigiame motelyje, kurio darbuotojai žiūri savo reikalą ir nesikiša į jūsiškius. Va kur turi būti telefonas! Čia jis ir yra. Argi ne logiška? Žinoma, jūs užimtas žmogus ir negalite nuolat budėti prie ragelio, todėl telefonas turi dar ir autoatsakiklio funkciją. Grįžę po sunkios darbo dienos ir išsitiesę ant kušetės, galėsite ramioje aplinkoje išklausti visas atėjusias žinutes (užsakymus). Kurį užsakymą vykdysite, o kurį atmesite, tai jau jūsų asmeninis reikalas. Manau, jau sušivokėte, kad visos misijos teks vykdyti neatsitraukiant nuo savo "eržilo" vairo. Jei jas (misijas) galima bū-

tų apibūdinti vienu žodžiu, tas žodis būtų "įvairios". Nuo paprasčiausių "nuvežk dėdę X iš taško A į tašką B" ir "surask tą prasisikolinusį niekšą bei supažindink jį su savo automobilio bamperiu" iki sudėtingesnių: "3.15 privažiuk, nesukeldamas įtarimo, prie banko Y paradinių durų ir lauk mūsų ten" arba "mums skubiai reikalingi "mentų ratai". Tam reikalui reikalingas toks žmogus kaip tu. Atlygis — xxxx\$" ir t.t.

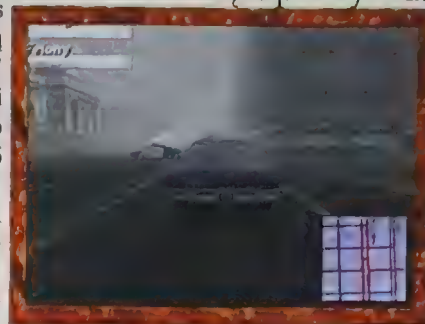
Specialiai žaidimui sukurtas gana išpūdingas varikliukas, paisantis visų fizikos dėsnių. Grafinis žaidimo varikliukas gali pasigirti visais šiuolaikiniais specialiaisiais efektais: šešėliai, rūkas, dūmai, šviesos blyksniai, neįtikėtini sprogimai... (užteks, juk geriau vieną kartą pamatyti negu šimtą devyniasdešimt devynių išgirsti). Be to, **Reflections** žada "tikrovišką automobilio kėbulo deformacijos modelį". Išvertus tai reikštų, kad jūsų automobiliui atsitrengus ar susidūrus su kokia nors kliūtimi, jo (jūsų automobilio) kėbulas deformuosis priklausomai nuo to, kaip ir kuria vieta jis atsitrengė (visai kaip mūsų su jumis realybėje). Visus šiuos stebuklus stebėsite iš pirmo arba trečio asmens perspektyvos (kaip ir **Car-mageddon**).

Taip nepastebimai priartėjome prie paskutinės **Driver** naujovės. Tai režimas, kūrėjų pavadintas *director mode*. Iš esmės tai dar vienas žingsnis, norint privilioti daugiau pirkėjų. Ir, turiu pripažinti, žingsnis gana tvirtas, savo tikslą jis greičiausiai pasieks. Aiškinu... Sėkmingai pabaigus misiją, mums siūloma atsisėsti į patogią režisieriaus kėdę ir padirbėti prie įvykdytos misijos įrašo. Čia jums siūlomos neribotos "juostos" redagavimo galimybės: norite pakeisti kameros padėtį (įtaisyti ją kad ir ant persekiojančio automobilio) — prašom, o gal filmavimo kamą — jokių problemų, sukarpyti juostą, papildyti naujais, nebūtais efektais — kodėl gi ne... Žodžiu, laisvė jūsų meniškajam "aš".

Taigi ką mes turime? Žaidimą, kuriame gyvenimas yra lyg vaikščiojimas ant asmenų. Žaidimą su įdomiu, netiesmukišku siužetu, įtraukiančiu veiksmu, nuostabiu grafiniu varikliuku, tikrovišku valdymu... Manau, rugsėjį gimšias **Driver** yra pasmerktas užimti pirmąsias geriausių žaidimų dešimtukų ir šimtukų vietas. Bet neskubėkime su savo prognozėmis, palaukime rugsėjo. Tada ir paskelbsime savo galutinę diagnozę.

Išleidimo data — 1999-ųjų rugsėjis/spalis

Number {9}



Uab Omgema

486"

586"

monitoriai

Pigūs naudoti

Kompiuteriai

Tel. 201815 E. Ožeskienės 11a-11

Suteikiama garantija



## Ubi Soft Enlight Software

Žaidimai labai panašūs į japonės. Iki žiūrėjus visai paprasta pracinantius per mūsų rankas megabaitais, diskais ir vinčesteriais, žaidimus suskirstyti į ryškius lyderius, neaiškius vidutiniokus ir gėdingus autsaičius. Pakliūna ir "balios varnos". Bet kuriam žanrui. Ar atsimeinate **The Last Express**? Kur šis keistas ir mįslas kvestas dabar? Nepavykę bandymai ji parodioti parodė kupubusią kvestomanų bendruomenės šėdį; tik fikricij žinavę ir gurmaiai deramai įvertino kūrėjų triušą.

Į akiratį pakliūna ir kitas, dar triukšmingesnis **Enlight Software** komandos projektas, o tiksliau – jos smegenų, širdies ir pilvo – **Trevoro Čano** – projektas. Taip, fanai laukę pasirodant **Seven Kingdoms** (beje, kol leidimo teisę neįsigijo **Interactive Magic**, žaidimas vadinosi **Ambition**), klausėsi kūrėjų kalbų ir visų savo vėšliu naivumu tikėjo šviesia ateitimi. Tačiau net ir toks ilgas laukimas negalėjo sušvelninti smūgio, ir 1997 metų pabaigoje žaidėjų visuomenės atmosfera užtvindė niekinantys "fe" bei nesuprantantys, išsižeidę veidai. Žaidimas iš pirmo žvilgsnio smarkiai priminė **Warcraft**. Bet tik paviršutiniškai, nes giliai slypėjo kur kas didesnis somanymas. Beje: tuo patiu pažadu buvo maitinami ir **Civilizacijos** gerbėjai, tikėjęsi išvykti nuostabų ekonomikos modelį. Bet pastarieji taip pat liko nepatenkinti – jiems pasirodė, kad žaidimas permėlyg panašus į RTS. Neužtekdavo jėgų pasiekti tą didįjį sumanymą... **Misterio Čano** kūrinys užkariavo protus ir užvaldė širdis... tik pačių filosofiskiausių ir mėgstamųjų ypatingus sunkumus žaidėjų. Tik jie suprato, kad pradinis neveikiamas žaidimo sudėtingumas ir yra **SK** esmė. Deja, šių subjektų būta permėlyg mažai.

### ...Vėl pradėjo nuo pradžios?

Manote, tėtutis **Trevoras** susigėdo ir atsizadėjo visų savo genialių idėjų? Nieko panašaus. Turbūt jau tada jis svajojo apie tęsinį, grūmodamas: "Aš jums dar parodysiu". To pasekoje pasirodė **Seven King-**

**doms II**. Jis gimė, kalima sakyt, vos ne **Cezario** puikio būdu. Sunkumus, kuriuos pėkė **Čano** bendrinkini kalima laimėjimo epochiniams. Pirmuoju smūgiu tapo **Interactive Magic** savo CD-ROM "linuotes" pavidimas, kompanijai pereinanti online biznį. Naufaisiais šeiminkais tapo pranežai iš **Ubi Soft**. Bet ir su jais **Enlight** iškilo sunkumų. Tiesa, pagaliau viskas sutarta: **SK2** oficialiai turi pasirodyti rugsėjo pabaigoje.

Malonu, labai malonu vėl susitikti su senu pažistamu. Tik vietoj septynių karalysčių dabar dvylika, pradedant slavų, vikingais, tęsiant graikų, romėnų kultūrą ir baigiant egzotiskais japonais. Kodėl visgi **Seven**? Galbūt tai dėl trintų, kurių genčių skaičius kaip tik atitinka šį magišką skaičių. Bet apie tai vėliau... Kol kas, laisva kampanija, kurios metu mes kiekvieną kartą susiduriame su priešininkų skirtinguose žemėlapiuose. Ir, žinoma, galimybė žaisti už tios trintų.

### Pergalės raida

Net ir niekada nežaidusiam originalaus **SK** žaiku, kad tautybės žaidime egzistuoja ne tik grožio vandenys. Be įvairių vizualių skirtumų yra ir tiesiogiai lemiančių žaidimą. Junitai? Tam tikra prasme. Nors, iš esmės puolandiosios skirtingų armijų jėgos panašios. Tačiau kiekviena rasė fikral turi savo ypatingą strategiją. Pavyzdžiui, graikai gana stiprus puolamosios kaulynės. Bet to, kiekviena rasė turilpo vibną ypatingą unitų. Mada džiūojasi savo dramblių, egiptiečiai – vežimais, japonai – žinoma, nindžėmis. Tik kaip su tuo susijęs chfonologijos realizmas? Bet niekas ir nežadėjo. Beje, kiekvienoje tautoje egzistuoja savas **Greater Being**. Aukščiausioji Būtybė, Manitu. T.y. tasai, kuris gali priedaryti priešininkui daug daugiau rūpesčių nei **Sau Lin** kartu su **Hanibalo** armija.

Visgi pagrindiniu atskiros karalystės armijos koviniu vienetu išlikt karėivis. Karys, beveik gyvas, turintis unikalią nepakartojamą varda. Jis kaupia patirtį, treniruojasi ir gauna už tai apdovanojimus tiesiog iš mūsų rankų (paprastumo vardan virš kiekvieno unito "kabob" autinkamos spalvos juostelė, rodanti kario patirtį). Kal kurje, tiesa, sugeba igauti patirties ir užsidirbti generolo laipsnį, išsėdėje visą laiką forte, tačiau dauguma visgi ją kaupia mūšiuose tiejeju jū. Žinoma, nesate nusiginklavim bali-ninkas). Pasitinkintis savimi generolas – pūkus pergalės laidas, nes paskui jį eis karėivai, jo bijos džiūminto miestelio gyventojai, tik jis sugebės laisvai valdyti patikėtą teritoriją. Kuo ne **X-COM** su jo bandiniais, kuriuos mes pečiame ir aukštynoms nuo pirmosios mūšio? Deja, unitai, kaip sekantys ne perima, išsėdėje pūkas praktikuoja vėl keletą šimtų metų.

# SEVEN KINGDOMS

## BEVIELĖS KOMUNIKACIJOS

Greita, patogi, patikima. Aukšta kokybė - Žemė Kalno

bevieliai žinybiniai tinklai

bevielis INTERNETAS

greitaeigiai modamai  
skirtinėms linijoms

radijo modamai

telemetrija

telefonija

... ir Jūsų darbas taps švėnle.

# BaltNeta

Tel: (27) 35 05 44, (26) 36 64 84  
http://www.balt.net e-mail: info@balt.net



# ŽEN DOMS

si žaidime **Dungeon Keeper**, iš savo žemių, sužinoję apie galingą ir narsų valdovą, t.y. apie mus, iš išsigelbėjusių laimingųjų lūpų, iš kadaise galingos kaimyno armijos likučių. Ir, žinoma, skubai pasiūlyti savo paslaugas. Dažniausiai nebrangiai. Tiesa, jei reputacija prasta, veikėjas kainuos kur kas brangiau. Beje, jis visada pateisins savo aukštą rangą – daugybė *hit-point*ų, didžiulė patirtis ir naudingas artefaktas (jį galima tiesiog rasti arba nusipirkti). Kas nors panašaus į Berserko Buteliuką. Įsivaizduojate, kokie monstrai kovos jūsų pusėje?

Beje, armijos tobulėjimas susijęs ne tik su jūnų patirtimi ir herojų samdymu. Didelę reikšmę turi ir mokslas. Jei jūs piktas visuotinio genocido fanatikas, jūs specializuojatės, žinoma, karo mene ir kovinėse mašinose (jokių pėstininkų, vien tik katapultos ir balistos). Kuo geriau sugebate kariuoti, tuo veiksmingiau naudojasi mirtiniais ginklais kariai, tuo dažniau lekia strėlės ir tiksliau atliekami smūgiai.

## Povo skiauterė...

Yra toks naudingas dalykas, tiesiogiai susijęs su ekonomika, – lojalumas. Kokia žmogiško gyvenimo prasmė **SK2**? Sukurti stiprią ekonomiką, užgrobti kuo daugiau miestų, padidinti populiaciją gimdant vaikus, ir atsidėti šachtų bei fabrikų statymui, kad karalystėje klestėtų pramonė ir prekyba. Banalus polinkiai, bet taip mes padaryti. Iš esmės ekonominis modelis, besiremiantis žaliavų ir perdirbančių įmonių tarpusavio sąveika, puikiai išliko. Paskutinė grandis tebėra turgus, iš kurio karavanai išvežioja nedeficitines prekes. Beje, karavanas turi savotišką imunitetą bet kokiems puldinėjimams. Prekyba nepažeidžiama. Jei kas nežino, iš kur gauti pinigų, patarimas vienas – daugiau kariauti. Už kiekvieną nugalėtą priešą jūs gausite tam tikrą sumą. Tarsi kiekvienas priešas būtų kažkieno užsakytas...

Miestas, aišku, ne guminis, todėl didėjant populiacijai būtina prijungti prie savo valdų kitų tautų žemes. Elementariai tai atliekama jėgos pagalba. Tačiau reputacija tuomet, švelniai tariant, krinta. Kitas dalykas, jei iš pradžių šalia miesto pastatysite fortą, pasodinsite jame protingą generolą, kuris vien tik savo išore mažins gyventojų pasipriešinimą, o tuomet netoli esančiose pradėsite statyti įvairiausius naudingus statinius, aprūpindami tokiu būdu gyventojus darbu. Ir miestas jau jūsų. O ten ir nauji jūnaitai, ir naujos technologijos... Be jokio kraujo lašo. Kur dar būtų įmanoma tokia pergalė? Tiesa, lojalumas... Šiuo terminu, kaip turbūt daugelis suprato, apibūdinama, kaip jus vertina jūsų gyventojai ir armija. Periodiškai jis išnyksta, kadangi nepasitenkinimo

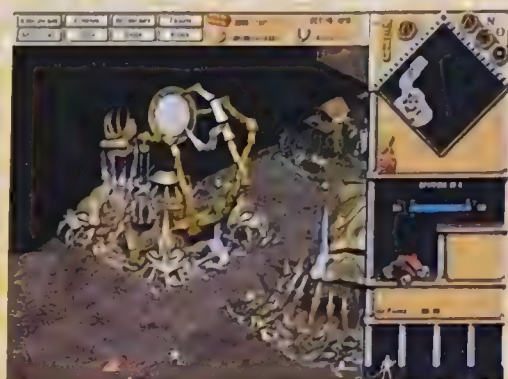
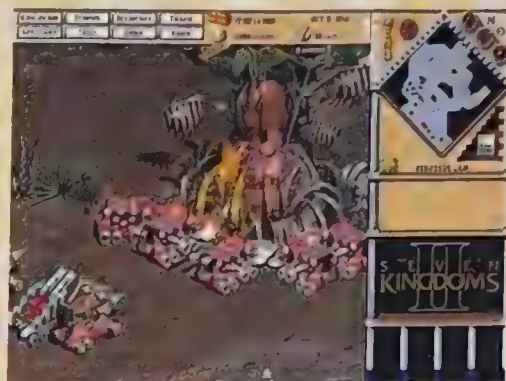
visiškai išvengti neįmanoma, o atsiranda ypač poilsio dienomis. (Humoras). Svarbu nuolat aiškintis gyventojų maištų ir armijos susiskaidymo priežastis (dažniausiai tai paprasčiausia gyventojų baimė prieš užpuolikus). Kartais padėti, kai jau nei duona, nei pinigai nebepadeda, gali išgelbėti vienas geras generolas.

Žinoma, paprasta karalystė gyva ne vien tik ekonomika. Padotūs valdovai mėgsta laiką leisti įvairiausiuose koledžuose ir akademijose, stebėdami, kaip mokslininkai stengiasi atverti eilinę paslaptį. Žaidimo kūrėjai tvirtino, kad mokslo sistema bus panaši į **Civilizacijos**. Tiesą sakant, ne. **Civilizacijoje** buvo didžiulis mokslų medis, o čia tik keturios atšakos: jau minėtas karo menas ir kovinės mašinos, taip pat pramonė bei šnipinėjimas. Po truputį jos tobulinamos ir atveria naujas galimybes (tarkime, Catapulta III). Beje, išsivysčiusios gamybos įtaka labai pastebima: žymiai išauga produktų ištekliai, ir dėl to didėja lojalumas. Tačiau, be jokių abejonių, ne mažiau svarbi ir šauniųjų žvalgybininkų, nematomo fronto kovotojų, veikla.

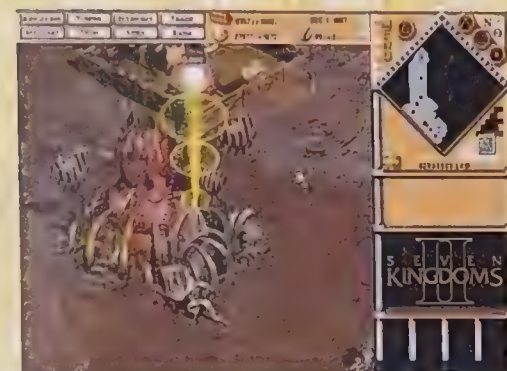
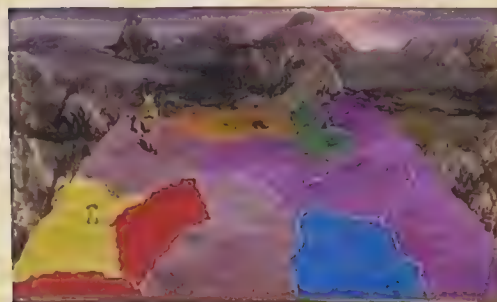
## Vienas lauke? Karys!

Jau vien tik dėl galimybės stebėti šnipų veiklą verta praleisti prie žaidimo dešimt valandų. Reikia būti pakankamai ištvėringu, tačiau jūs būsite apdovanojamas nuostabiausiu reginiu. Prisiminkite bent vieną žaidimą, kuriame mums iš tiesų buvo parodyta žadėta diplomatija ir šnipinėjimas. Tai visada būdavo nuobodu, paprastai, pilka...

Žaidime **SK2** eilinio šnipų veikla taip pat atrodo niekuo neypatinga: pavogti technologiją, užmušti priešų lyderį arba sukelti konfliktą tarp dviejų rasų. Tačiau praktikoje pasirodo, kad šnipas – vos ne dešinioji valdovo ranka. Be jo neįvyksta nei viena karinė akcija, be to, daugeliu atvejų būtent jo dėka įmanoma išvengti kraujo. Kūrėjams visgi pavyko nedidelis stebuklas – jie įrodė žaidėjams, kad valstybę kuria ne tik didžiulės armijos. Užtenka pateikti tokį pavyzdį. Jūsų teritorijoje tarsi apgamas stūkso priešų fortas. Bjaurus toks, nepaimamas. Žinoma, šimtas riterių išrūkys širšių lizdą, bet juk galima pasielgti ir gudriau. Tereikia pasiųsti paprasčiausią karo šnipą (būna ir civiliai) kaip eilinį kareivį į šį fortą. Be abejo, kaip priešų armijos eilinį. Ten jį priima kaip savą, ir, vieną gražią dieną vietinis generolas paslaptinai miršta. Žinomą, armija pasimetusi, karininkai nebesugeba griežta ranka valdyti panikuojančių karių, ir jūsų nelaukta ataka gali būti itin veiksminga. Įspūdinga? Toliau – dar įspūdingiau. Siunčiamas toks pats šnipas, tik išmokytas vadovauti. Gali nutikti taip, kad vieną ne mažiau gražią dieną kompiuterio smegenys naujoju generolu nuspręs skirti kaip tik jūsų pavaldinį, ir tuomet visas fortas priklausys naujam šeimininkui – jums. Skamba beprotiškai, bet tai išties įmanoma. Didžiąja dalimi dėl to, kad kompiuterio AI nesu-reguluota vien tik taip, kad sunaikintų jus.







Kompiuteris gyvena savo gyvenimą ir visiškai nesirengia štampuoti kareivių ir kas tam tikrą laiką tarpą jus puldinėti. Tai reiškia, kad visada yra laiko sumanyti kokią gudrybę. Tik nepamirškite, kad japonų Aukščiausioji Būtybė sugeba aptikti įsi brovėlius.

### Bjaurieji oponentai

Vienas iš pagrindinių žaidimo kozirių – galimybė pakariauti savo nuolatinių priešininkų – fritanų pusėje. Ir tai ne tik naujų jūnų ir statinių rinkinys. Pati pobaisių būtybių gyvenimo koncepcija iš esmės skiriasi nuo žmogiškosios. Fritanų egzistavimo tikslas – palikuonių gamyba. Bet tyliai ir paprastai dauginantis jiems nesiseka. Galutiniam rezultatui būtini du dalykai: pinigai ir gyvybės taškai. Abu jie gaunami iš vieno šaltinio – žmonių žudymo (arba pavertimo vergais). Tai akivaizdžiai skelbia fritanų lozungas: "Žudyti ir nežūti". Iš esmės jų gyvenimas paprastas. Jokių šachtų ir žvalgų, visai nedaug užduočių. Tiesa, yra mokslas, bet tai tik pramoga. Kariauk ir dauginkis. Visgi neverta manyti, kad žaidimo strategija neįdomi. Ji savotiška, be to, jų septynios... Tarkime, gentys... turi savotiškų bruožų. Pavyzdžiui, *Kerassos* turi galią gyvūnams, ir jų jaguarai įvaro priešų kavalerijai gyvulišką baimę, o štai *Ezpinės* tiesiog tirpsta nuo sunkiosios technikos, dėl to jų kovinės mašinos labai pavojingos apsuptyje.

### Padidintas stabilumas

Nuogastavimai, kad esant tiek daug funkcijų ir užduočių žaidėjas, studijuodamas interfaus, palūš, turi pagrindo. Tačiau autoriai apie tai atsakingai pagalvojo: įsiminti krūvą "karštųjų klavišų", tiesa, nuobodu, bet tai, kad žaidėjais pasirūpinta, džiugina. Tiesa, neapsieita be klaidų. Ypatingai erzina problemos parenkant jūnitus. Fritanų jūniti yra, švelniai tariant,

didelių gabaritų, todėl už jų praktiškai neįmanoma įžūrėti smulkesnių kareivių, kurie žūdami beviltiškai bando suprasti, apie ką gi galvoja jų valdovas. Kartais sumaištį kelia begaliniai kelrodžiai, besitęsiantys už kiekvieno jūnito. Įsivaizduokite armiją, susidedančią iš kokių 50 jūnų. Nors protelio jie turi. Tautiečiai mikliai suvokia, kas jų laukia, ir renkasi patogiausią kelią. Gaila, kad reljefas neturi jokios įtakos. Tarkime, jei tai kalnai, vadinasi, neįveikiami; taip pat kitam kartui paliekame ir trimačius vaizdus.

Atskirai verta pagirti grafiką. Esant skiriamajai gebai 1024 x 768, viskas atrodo tiesiog puikiai (kiek taip gali atrodyti be greitinimo), peizažai žydi aibe spalvų, o su PII-450 niekas net nestabdo. Žinoma, kai kam grafika gali pasirodyti pasenusi, ypač pamačius kai kuriuos efektus, pvz., žaibą ar liūtį. O gal tai tiesiog eilinis Trevoro Čano išpuolis prieš visuomenę? Esą, jums reikalinga pagreitinta grafika ar pats žaidimas? Juolab, kad pačiais kukliausiais paskaičiavimais SK2 sudarytas vien iš privalumų. Tik garsas... kiek aštrokas. Bet tai smulkmenos.

### Išvada

Galima teigti, kad *Seven Kingdoms 2* – tai elitinis žaidimas. Ne visiems. Kaip ir jo pirmtakai. Iš esmės tai puikus ekonomikos ir kovos sistemos derinys, puikus RTS stiliaus darbas, kuris niekuomet nepakliūs į sėkmingų pagal pajamas žaidimų gretas. Galbūt kada nors žaidėjai išmoks suprasti rimtus žaidimus, o ne liaupsinti popsa, kuris dabar kiekviename žingsnyje. O kol kas SK2 greičiausiai laukia šykštūs pagyrimai ir greita užmarštis. Bet gal kas nors įrašys jį į metraščius – tie ateinančios kartos atsimena...

Mobiliojo ryšio telefonai,  
jų priedai, garantinis  
ir pagarinis remontas



Kviečiame apsilankyti  
mūsų stende **S1.09**

"Info Balt" 99, spalio 26-29 d.  
"Litexpo", Vilnius

**Bité**  
GSM  
VERSLIO PARTNERIS



**NOKIA**  
CONNECTING PEOPLE



# VIRTUALIŲJŲ PASAULIŲ EVOLIUCIJA

Ramunas Sablinskas UAB "Omnitel"

Karta, kompiuteriais VAX ar EC žaidusi *Olas* ar *Žvaigždžių karus* (1970m.), jau seniai užaugo. Daugelis dabartinių žaidimų mėgėjų nusišypsos, jei pasiūlysite savo 386-tosios kartos senuku sužaisti **Prince**. Sparčiai istorijon grimsta netgi tie žaidimai, kurie dar prieš keletą mėnesių buvo populiariausių žaidimų dešimtuose. Spartus technikos tobulėjimas negailėstingai į sąvartyną "nurašo" daugybę kompiuterinės grafikos šedevrų. Viena iš pagrindinių priežasčių, skatinančių žmones žaisti, yra noras pabėgti iš mus supančio pasaulio į kitą, išgalvotą pasaulį, kurį įsivaizduojame taip, kaip norime. Šiame virtualiame pasaulyje kartais veikia visai kitokie dėsniai, kartais ten susiduriame su visiškai neįprastomis būtybėmis ir reiškiniais. Prieš atsirandant kompiuteriams, žmonės, tenkindami šį poreikį, skaitydavo knygas. Atsiradus kompiuteriams, žaidimai leido ne tik stebėti keistus pasaulius, bet ir juose dalyvauti. Pirmieji žaidimai vykdavo tekstiniu režimu ir, negalė-

dami pasipuikuoti gražiais vaizdais ar garsais, stengdavosi sužavėti įdomiu siužetu. Deja, tobulėjant kompiuterių grafikai ir garso generavimo technikai, žaidimo dirbtiniam intelektui neretai skiriamas mažesnis dėmesys, kadangi pagrindinės jėgos sutelktos į grafinio interfeiso tobulinimą, o ne į sudėtingesnę virtualiojo pasaulio modelį. Net ir patys naujausi kvestai turi gana primityvius siužetus bei elementarius pasaulius, kuriuose gyvena veikėjai... Sykį sužaidus tokį žaidimą, daugiau jo žaisti nesinori, kadangi aišku, jog visas veiksmas praktiškai kartosis. Žaidimų kūrėjams liko du keliai – tobulinti žaidimo intelektą arba naudoti *multiplayer* (kelių žaidėjų) galimybę. Idėja leisti keliems žaidėjams žaisti toje pačioje žaidimo erdvėje gana sena. Žaidimai, kuriuose keli žaidėjai žaisdavo prie vieno kompiuterio, sukurti jau labai seniai. Atsiradus kompiuteriniams tinklams, atsirado galimybė žaisti tą patį žaidimą prie kelių kompiuterių. Dauguma naujų žaidimų šią galimybę turi. Vienu iš populiariau-

sių tinklinių žaidimų šiuo metu yra laikomas **QUAKE**. Tai veiksmo žaidimas, kuriame žaidėjai kariauna tarpusavyje, valdydami savo herojų ir matydami jo akimis. Skirtingai nei kituose panašiuose žaidimuose, čia galima ne tik "nušauti" kitą žaidėją, bet ir su juo bendrauti (**IRC** analogas), keistis daiktais (elektroninės prekybos analogas) bei bendradarbiauti. Tai paaiškina šio žaidimo populiarumą Internetu – jam skirta virš 1 mln. įvairių svetainių, nuorodų, aprašymų. Internetu daugėja serverių, kurie, žaidžiant įvairius žaidimus, leidžia žaidėjams jungtis į grupes. Žaidėjus labai vilioja galimybės ne tik būti geresniais nei kompiuteris, bet ir būti geresniais nei kiti žaidėjai.

Vienoje didžiausių Interneto paslaugų teikėjų Lietuvoje – bendrovėje **Omnitel** – jau pusę metų veikia specialus žaidimų serveris, kuriame įsikūrę keletas virtualių pasaulių. Žaidėjus išsą parą aptarnauja šie serveriai:

- \* **Quake** (standartinis serveris ir dvikovų serverio modifikacija),
- \* **Quake II** (standartinis serveris ir **Capture the flag** modifikacija),
- \* **KAHN** (serveris seniems žaidimams, kurie turi tik **IPX/SPX** bendravimo protokolus),
- \* **BATTLE** (**Blizzard** kompanijos žaidimų serveris žaidimams **Diablo**, **Diablo2**, **Starcraft** ir kt.).

Žaidėjai aktyviai domisi ir naujausia kuriama žaidimo **Quake III: Arena** versija. Šio žaidimo serveris pradės veikti tuoj pat, kai tik bus baigtas pats žaidimas.

Serveryje gausu nuorodų į kitas Interneto svetaines, galima gauti žaidimų papildymus, vedama geriausiųjų žaidėjų statistika, yra klausimų-atsakymų sritis, kurioje, pateikę savo klausimą, gausite atsakymus iš įvairių žaidėjų bei serverio administratoriaus.

Žaidimų serveris yra nepaprastai populiarus, jame dažnai galima rasti apie keliasdešimt žaidėjų, tarp kurių, žinoma, geriausias sąlygas turi **Omnitel** Interneto abonentai – jei serveriu naudojasi labai daug žaidėjų, pasitaiko, jog kitų tinklų žaidėjams dėl kanalų apkrovimo informacija apie žaidimą šiek tiek vėluoja.

Galima prognozuoti, kad ateityje atsiras vis didesnių ir galingesnių žaidimų serverių, kuriuose pasauliai bus ne tokie primityvūs, ir kiekvienas jų atspindės tam tikrą gyvenimą, kuriame žaidėjai galės dalyvauti. Galbūt tokie žaidimai taps dar stipresniu narkotiku, ir pasmerktiesiems bus sunku suprasti, ar žaidimas jau baigėsi, ar jie vis dar gyvena virtualiajame pasaulyje.

Kviečiame susipažinti su **Omnitel** žaidimų serveriu: <http://games.omnitel.net>. Būkite atsargūs – tai užkrečiama!

The screenshot shows a Netscape browser window displaying the OMNITEL website. The page title is "OMNITEL tinklas: žaidimų serveris - Netscape". The main navigation bar includes links for "pradžią", "Apie mus", "Paslaugos ir kainos", and "Abonentai". The "Meniu" (Menu) section lists various game servers and resources, including "Pagrindinis puslapis", "Quake serveriai", "Quake2 serveriai", "StarCraft serveris", and "Kahn žaidimų serveris". The "StarCraft serveris" section is highlighted, showing a "Dažniausi klausimai" (Most frequent questions) link. Below this, there is a section titled "StarCraft serveris" with a "Dažniausi klausimai" link. The main content area features a "StarCraft" banner with the text "Blizzard Entertainment gerus žaidimus rašė jau seniai. Labai seniai buvo parašyti 'WarCraft: Ores & Humans', išsiskyrė pirmasias vietas žaidimų topuose, po to sekė 'WarCraft 2: Tides of Darkness' ir 'WarCraft 2: Beyond the dark portal', kuriuos irgi lydėjo didelė sėkmė. Bet ilgiau lauktas StarCraft, nežinotinė daugelį skeptikų, kurie žadėjo, kad tai bus tik eilinė seno hito kopija, seniai jumi, idėjomis ir paprastumu nustebino daugelį strategijos mėgėjų ir kitų žaidimų fanų ilgai rūsio ant StarCrafto, jog šis nepaleidžia pirmosios vietos žaidimų TOPuose. Ka gi, tokia populiarumo kaina...". Below this text, there is a link "Sužaidus visą StarCraftą, iškyla klausimas - 'Kas toliau?' O vienu variantu gali būti žaidimas".



**init**

Laisvės al. 30a, Kaunas  
tel: 226350  
e-mail: info@init.lt  
http://www.init.lt

- visos INTERNET paslaugos
- nauji ir naudoti kompiuteriai
- kompiuterių atnaujinimas
- kompiuteriniai tinklai
- mobilieji GSM ryšio telefonai

**KERA** kompiuteriai ir viskas kompiuteriams

**K. Donelaičio 62-337, 303, Kaunas**  
tel.: 27-204637 faks.: 27-206581  
**w w w . k e r a . l t**

BRITAIN'S BEST-SELLING PC GAMES MAGAZINE

**PC ZONE**

EXCLUSIVE  
**STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE**  
Star Trek meets Quake II. You know it makes sense

ONLY £2.99

WORLD EXCLUSIVE  
**SYSTEM SHOCK 2**  
The best of play and the best of all time

OVER 25 PAGES

PLAYABLE ACTION

EXCLUSIVE  
**NOCTURNE**  
High-class strategy from the authors of Campaign

UN FIRST CUTTHROATS

MASSIVE PREVIEW  
**AGE OF EMPIRES II BATTLEZONE II**

DEFINITIVE REVIEW  
**SHADOW MAN**  
**FLY!**  
**SOUL REAPER**

TIBERIAN SUN  
OUR VERDICT  
**UNREAL TOURNAMENT**  
Introducing multiplayer action from Epic  
Full review on page 64

£10  
PRIME WORLD  
OFFERING FROM  
SEP 22

KAINA  
**40**  
LITŲ

UŽSISAKE NORS VIENĄ ŽURNALĄ "PC ZONE" NUMERĮ, DALYVAUJATE LOTERIJOJE, KURIOS PRIZAS - PERSONALINIS KOMPIUTERIS.

**PC ZONE**

NORĖDAMI ĮSIGYTI NAUJAUSIĄ ŽURNALĄ "PC ZONE" NUMERĮ UŽ 40 LITŲ, SURASYKITE SAVO DUOMENIS IR ISSIŠKITE KORTELĘ NURODYTU ADRESU.

PRAŠAU ISSIŠTI MAN NAUJAUSIĄ ŽURNALĄ "PC ZONE" NUMERĮ SU KOMPAKTINIŲ DISKŲ, UŽ KURĮ SUMOKĖSIU 40 LITŲ, ATSIIMDAMAS PASTĖ

VARDAS ..... PAVARDĖ .....

ADRESAS .....

PASTO INDEKSAS ..... TELEFONAS .....

KORTELĘ SIŪSKITE ADRESU: VILNIUS, TILTO G. 29, 2600 VILNIUS

**BŪTINAS TĖVELIŲ SUTIKIMAS !**

PRENUMERATA PRIIMAMA  
UAB "POLIMEDIJA", TILTO G. 29, VILNIUS  
TELEFONAS PASITEIRAVIMUI: (22) 312 294

**poliMedija**

**Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:**

**Vilniuje** — "Ogmios sistemos" komp. salone, Kalvarijų g. 125;  
knygyne "Litterula", Basanavičiaus g. 17;  
**Kaune** — knygyne "Smaltija", Kęstučio g. 17;  
**Panevėžyje** — Kompiuterių centre, Vilniaus g. 5; UAB "Biznio kontaktai", Smėlynės g. 18-3;  
**Klaipėdoje** — UAB "Megaomas", Rūtų g. 9;  
**Šiauliuose** — "Žiburio" knygyne, Vilniaus g. 213,

**KIBERZONA**

**TITANIKAS PASIRINKO NETEISINGĄ KRYPTĮ...**

**...NEKARTOKITE KLAIŲ**

**WWW.DIZAINO.STUDIJA "KRYPTIS"**

Vilnius, Savičiaus 13  
tel. 222 136

http://www.kryptis.lt  
e-mail: Info@kryptis.lt



# Verslo reklama



**Verslo  
reklama**

**Dizaino paslaugos**

**Reklaminiai stendai.  
Šviečiančios tūrinės iškabos.  
Ženklų ir firminio stiliaus kūrimas.  
Vizitinės, blankai, bukletai.  
Užrašai ant marškinėlių.  
Kompiuterinis graviravimas  
ir frezavimas.  
Laminavimas.  
Lipdukai.  
CD įrašymas.**

Birutės g. 2, LT-5802 Klaipėda,  
Tel.: (8-26) 381272, faks.: (8-26) 380182  
Mob.: (8-299) 18979  
E-mail: [vr@voras.lt](mailto:vr@voras.lt)





■ TARPTAUTINĖ INFORMACIJOS  
TECHNOLOGIJŲ, TELEKOMUNIKACIJŲ IR  
RAŠTINĖS ĮRANGOS PARODA **INFOBALT '99**

**1999 m.  
spalis 26-29 d.**

■ **Paroda:** Lietuvos parodų centras „Litexpo”,  
Laisvės pr. 5, Vilnius

■ **Organizatorius:** asociacija

**infobalt**  
LIETUOVA

■ **Rengėjai:** UAB „Visus Plenus”, Lietuvos parodų centras „Litexpo”



■ **Informacija:** UAB „Visus Plenus”, tel. 8-22 23 63 26

■ TARPTAUTINĖ KONFERENCIJA  
**INFORMACIJOS VISUOMENĖ 99  
IR INVESTUOTOJŲ LYGA**

**1999 m.  
spalis 25-26 d.**

■ **Konferencija:** viešbutis „Villon”,  
automagistrinė Vilnius-Ryga, 19 km, Vilnius

■ **Organizatorius:** asociacija

**infobalt**  
LIETUOVA

Generalinis konferencijos  
**INFORMACIJOS VISUOMENĖ 99** rėmėjas,  
oficialusis parodos **INFOBALT '99**  
„Interneto” paslaugų teikėjas:



**LIETUVOS TELEKOMAS**

Oficialusis **INFOBALT '99** viešbutis:



**PASITEIRAUTI:**

Asociacija „Infobalt”, Kalvarijų g. 125, 2600 Vilnius

Tel.: 8-22 31 50 10, 31 50 11, faks: 31 50 13

El. paštas: office@infobalt.lt.; zvirblis@infobalt.lt

Puslapis „Internete”: www.infobalt.lt